NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

03/12 • AUSGABE 179 • € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 03

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

POKéPARK 2

Alle Infos zum neuen Pokémon-Spiel für die Wii!

VORSCHAU UND TEST

Tekken 3D Prime Edition (3DS),
Kid Icarus: Uprising (3DS),
Paper Mario (3DS),
Rhythm Paradise (Wii),
Heroes of Ruin (3DS),
One Piece Unlimited Cruise SP (3DS)
u. v. m.

Die Wii-Überraschung im Test

MARIO PARTY 9

Neue Spielregeln + gewaltiger Umfang + frische Ideen = Die beste Mario-Party aller Zeiten!

Von den Final-Fantasy-Machern!

THE LAST STORY

Getestet: Das nächste große Rollenspiel für die Nintendo Wii!

TIPPS & TRICKS

Mario Kart 7,
Resident Evil: Revelations,
Super Pokémon Rumble,
Rayman Origins u. v. m.

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Nintendo-Chef Iwata hat es endlich offiziell verkündet: Die Wii U kommt 2012. Die neue Hardware soll zeitgleich in Japan, den USA und Europa veröffentlicht werden – doch müssen wir uns noch bis Ende des Jahres gedulden. Wirklich überraschend kam diese Ankündigung nicht, doch stellt sich jetzt die Frage, wie uns Nintendo in den nächsten Monaten bei Laune und die alte Wii am Leben halten will. Die Antwort: mit hochkarätigen Wii-Spielen und einer Fülle an Games für den 3DS. Der Beweis: **Mario Party 9, The Last Story, PokéPark 2, Tekken 3D Prime Edition** und **Kid Icarus: Uprising** erscheinen bereits in den nächsten Wochen! Natürlich haben wir diese Highlights in der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE näher unter die Lupe genommen.
Und auch für die Zeit danach sieht es nicht so finster aus, wie man annehmen möchte. Mit **Paper Mario, Mario Tennis, Luigi's Mansion 2, Professor Layton 5, Pandora's Tower** und **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** stehen uns das Jahr über noch einige Top-Titel ins Haus, die das Warten auf die Wii U erträglich machen!

Pokémon-Fans sollten in den nächsten Wochen die Augen offen halten. Nachdem **HeartGold & SoulSilver** sowie **Schwarz & Weiß** jeweils im Frühjahr angekündigt wurden, spekuliert die N-ZONE-Redaktion derzeit, ob demnächst ein neuer, großer Rollenspielableger der Erfolgsreihe vorgestellt werden könnte. Sicher hingegen ist, dass mit **PokéPark 2** in Kürze hierzulande ein neuer Teil der Reihe für die Wii veröffentlicht wird, zu dem wir euch alles Wissenswerte berichten. Zum kürzlich in Japan angekündigten DS-Spinoff **Nobunaga no Yabo** haben wir ebenfalls einige spannende Neuigkeiten für euch parat.

Nachdem wir euch in der vorherigen N-ZONE-Ausgabe um Feedback zum Heft gebeten hatten, wurden wir mit Verbesserungsvorschlägen und interessanten Ideen überhäuft. Auch eure Kritik haben wir uns zu Herzen genommen und beispielsweise die neue Kids-Zone-Rubrik überarbeitet. Um eure Meinungen und Wünsche noch besser berücksichtigen zu können, haben wir in dieser N-ZONE und auf unserem Internetauftritt unter www.videogameszone.de eine kleine Umfrage für euch vorbereitet und bitten euch, kurz daran teilzunehmen. Danke vorab für eure Zeit, eure Ideen und euer Feedback jeglicher Art!

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

MARIO PARTY 9

KID ICARUS: UPRISING

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

▶ **Test, den jeder machen wollte:** ***Mario Party 9.*** *Christoph bekam zwar den Zuschlag, doch gespielt hat letztendlich jeder aus dem Team. Selten hatten wir so viel Spaß mit einer Minigames-Sammlung!*

▶ **Test, den keiner machen wollte:** ***The Last Story.*** **Und das nicht, weil das Spiel schlecht ist, sondern weil es jeder in Ruhe zu Hause und ohne Testartikel im Nacken spielen wollte. Da Lukas sich bereits sehr lange in die Vorschau-Fassung reingespielt hatte, war die Entscheidung schnell gefallen.**

▶ **Anzahl der Mitspieler in der N-ZONE-Superliga:** *680 (Stichtag: 1. Februar 2012).*

▶ **Überraschung des Monats:** *Die neuen Spielregeln von Mario Party 9: Erstmals zieht ihr mit euren Mitspielern gemeinsam übers Spielfeld, so dass es weniger öde Wartepausen zwischen den Spielen mehr gibt! Sehr cool!*

Nachdem wir mit der ***Mario Kart 7****-Superliga auf dermaßen großen Anklang bei unseren Lesern gestoßen sind, starten wir in der kommenden Ausgabe die N-ZONE-Superliga-Meisterschaft. Trainiert schon mal fleißig!*

▶ **Leser des Monats:** *Ihr! Denn durch eure vielen Zuschriften und euer Feedback zur letzten Ausgabe helft ihr uns, die N-ZONE weiter zu verbessern. Herzlichen Dank dafür – ihr seid klasse!*

INHALT 03/2012

THOMAS

Beim neunten Teil der Minispiel-Reihe drückt Nintendo ordentlich auf die Tube: Mit seinem überarbeiteten Gameplay, einer besseren Technik und dem gewaltigen Umfang will Nintendo die Wii-Fans im Frühjahr bei Laune halten. Ob **Mario Party 9** auch wirklich das Zeug dazu hat, erfahrt ihr im XXL-Test!

TEST | MARIO PARTY 9

SEBASTIAN

Rechtzeitig vor dem Release im März haben wir euch alle neuen Informationen zum Combeack des Nintendo Urgesteins **Kid Icarus** in einem großen Vorschaubericht zusammengefasst. Wir stellen die Waffen vor, erläutern den angepassten Schwierigkeitsgrad, schildern euch die Kampfvarianten und erklären, was es mit der neuen Hardware, die mit **Kid Icarus: Uprising** veröffentlicht wird, auf sich hat.

VORSCHAU | KID ICARUS: UPRISING

START

Editorial 03

Inhalt 04

VORSCHAU

Der Zelda-Gerüchte-Report 16

Magazin 06

Most Wanted 14

Wii

Beat the Beat: Rhythm Paradise 20

PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche 18

3DS

Heroes of Ruin 28

Kid Icarus: Uprising 22

Paper Mario 3D 26

TEST

Charts 56

Das Team 31

Einkaufsführer: Die besten Wii-Online-Spiele 68

Kalender 30

Meinungsmache 28

Release-Termine 29

So testen wir 26

Top-Spiele 64

Wii

Bobby Carrot Forever (WiiWare) 61

Cocoto Kart Racer 2 49

Fish Tank (WiiWare) 61

Mario Party 9 36

Prince of Persia (Virtual Console) 60

Reload 48

The Last Story 42

The very hungry Caterpillar's ABC (WiiWare) 61

3DS

Bionic Commando (Virtual Console) 63

Mighty Switch Force (3DSWare) 62

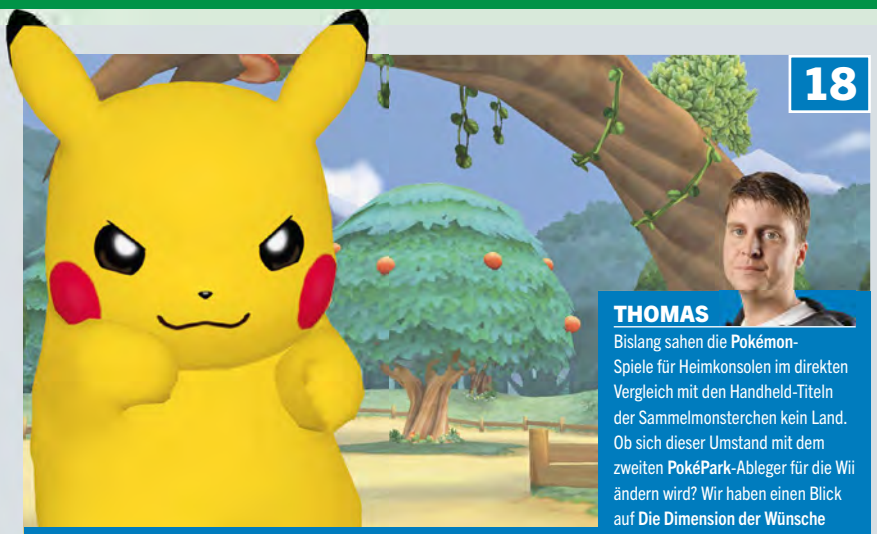
One Piece Unlimited Cruise SP 52

Prince of Persia (Virtual Console) 63

Tekken 3D Prime Edition 50

Tetris (Virtual Console) 63

Trip World (Virtual Console) 63



VORSCHAU | POKéPARK 2: DIE DIMENSION DER WÜNSCHE

THOMAS

Bislang sahen die **Pokémon**-Spiele für Heimkonsolen im direkten Vergleich mit den Handheld-Titeln der Sammelmonsterchen kein Land. Ob sich dieser Umstand mit dem zweiten **PokéPark**-Ableger für die Wii ändern wird? Wir haben einen Blick auf **Die Dimension der Wünsche** geworfen und verraten euch, mit welchen Neuerungen Nintendo uns diesmal überraschen wird!

TEST | THE LAST STORY

CHRISTOPH

Nach dem grandiosen **Xenoblade Chronicles** steht uns mit **The Last Story** das nächste große Japan-Rollenspiel für die Wii ins Haus, nach dem sich die Fans des Genres bereits seit Monaten die Finger lecken. Wir haben uns tagelang in der gigantischen Spielwelt herumgetrieben und prüfen im großen Test auf 6 Seiten, ob das RPG den Vorschusslorbeeren gerecht werden kann.

ONLINE

DS-Kanäle 62
VideoGamesZone 64
Wii-Kanäle 60

RETRO

Pixel-Liebe, Pixel-Hass 78
Retro-Startseite 70
Super Mario Tausendsassa 74
Zeugnistag für kostenlose Spiele 72

SERVICE

Kids Zone 66
Mario Kart 7 – die N-ZONE-Superliga 88
Spielerforum 90

TIPPS & TRICKS:

Cartoon Network: Jetzt geht's rund! 81
Rayman Origins 81
Resident Evil: Revelations 82
Straßen des Glücks 81
Super Pokémon Rumble 80

MEINUNGEN

Die große N-ZONE-Umfrage 94
Kolumne 92
Leserbriefe 90

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

50 Denk- und Logikspiele 3D, News 12
Battle vs. Chess, News 09
Beat the Beat: Rhythm Paradise, Vorschau 20
Bionic Commando, Online 63
Bobby Carrot Forever, Online 61
Carnival: Wilder Westen 3D, News 12
Cartoon Network: Jetzt geht's rund!, Tipps 81
Cocoto Kart Racer 2, Test 49
Ducktales 2, Retro 71
Ferrari Challenge: The Race Experience Deluxe, News 12
Fish Tank, Online 61
Heroes of Ruin, Vorschau 28
Kid Icarus: Uprising, Vorschau 22
Mario Party 9, Test 36
Mighty Switch Force, Online 62
One Piece Unlimited Cruise SP, Test 52
Pac Man Party 3D, News 12
Paper Mario 3D, Vorschau 26
Paperboy 64, Retro 70
PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche, Vorschau 18
Prince of Persia, Online 60,63
Rayman Origins, Tipps 81
Reload, Test 48
Resident Evil: Revelations, News, Tipps 06, 82
Straßen des Glücks, Tipps 81
Super Pokémon Rumble, Tipps 80
Tekken 3D Prime Edition, Test 50
Tetris, Online 63
The Last Story, Test 42
The very hungry Caterpillar's ABC, Online 61
Trip World, Online 63

Wii U SPÄTER START, DANN ABER GUT

Wii U Weshalb kommt der Nintendo-Kasten erst Ende des Jahres heraus?

Ursprünglich sollte die Wii U zwischen der E3-Messe im Juni und dem Jahresende auf den Markt kommen. Jetzt hat der Präsident von Nintendo Japan, Satoru Iwata, den Veröffentlichungszeitraum eingegrenzt. Die Traumkonsole soll kurz vorm Weihnachtsfest erscheinen, und zwar weltweit nahezu gleichzeitig. Iwata will zudem sicherstellen, dass zur Markteinführung genügend hochwertige Spiele zur Verfügung stehen – aus der 3DS-Misere, als zum Konsolenstart kaum vernünftige Software im Laden erhältlich war, hat der Konzern offenbar gelernt. Darüber hinaus wurde bekannt, dass das Gerät keine Blu-rays oder DVDs abspielen kann. ■

Christoph meint:

„Zeit für Mathematik: Glaubt man den Angaben des Online-Magazins IGN, wird die nächste Xbox von einem Radeon-Prozessor der 6000er-Serie befeuert. Quellen, die nicht genannt werden möchten, sprechen von einer sechsfachen Leistung im Vergleich zum bisherigen Konsolenmodell. Die Redakteure der Entwickler-Webseite www.develop-online.net behaupten indes, die Wii U sei doppelt so leistungsfähig wie die Xbox 360. Nimmt man an, dass die beiden Angaben stimmen, kommt heraus: Die nächste Xbox ist dreimal so stark wie die Wii U.“

RESIDENT EVIL: WAS GEHT ONLINE AB?

3DS Macht **Revelations** auch beim Spielen via Internet was her?

In der letzten N-ZONE testeten wir das Grusel-Adventure **Resident Evil Revelations** auf Herz und Nieren. Vor allem der hohe Wiederspielwert und die beeindruckende Technik sorgten für eine Traumwertung in Höhe von 88 Prozent. Mit dem Mehrspielermodus hatten wir uns noch nicht beschäftigt, da das Spiel aufgrund der redaktionellen Vorlaufzeit noch nicht per Internet gezockt werden konnte. Doch wir haben es nachgeholt! Der Online-Modus wird zwar erst nach dem Durchspielen der Solokampagne freigeschaltet, dafür werden Serienliebhaber im Hauptabenteuer perfekt auf den fordernden Raubzug-Modus vorbereitet. Die Spielzeit wird dadurch stark erweitert. Für uns sind die Koop-Partien für zwei Spieler weit spaßiger als der Mehrspielermodus des 3DS-Actionspiels **Resident Evil: The Mercenaries 3D**, das vor einigen Monaten veröffentlicht wurde. ■

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Zusätzlicher Spaß für viele Stunden
- ⊕ Tolles Waffen- und Item-System
- ⊕ Gute Online-Infrastruktur

CONTRA

- ⊖ Erst nach Durchspielen anwählbar

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	88

DAS KANN DAS NEUE NINTENDO NETWORK

Die „Wi-Fi Connection“ wird endgültig abgelöst!

Ziemlich genau zu der Zeit, als Nintendo **Mario Kart DS** veröffentlichte, gab das Unternehmen auch den Startschuss für die „Wi-Fi Connection“. Unter diesem griffigen Namen bündelte Nintendo die Internetfunktionen aller Wii- und DS-Spiele, etwa die Kampfmodi der **Pokémon-Diamant-** und **-Perl-Editionen** oder die Ranglisten von **Mario & Sonic.** Doch derzeit arbeiten die Entwickler in Kyoto mit Hochdruck am „Nintendo Network“ – einer konsolenübergreifenden Online-Plattform für Wii U und 3DS, die weit mehr bietet als nur das Zocken im Netz. Kurz gesagt: Immer dort, wo bestimmte Spiele aufs Internet zugreifen, kommt ihr mit dem neuen Angebot in Berührung – etwa, wenn ihr neue Bezahlinhalte herunterladet, gegen einen Kumpel antretet oder Demos ausprobiert. In Zukunft soll es auch möglich sein, vollständige Spiele auf die Wii U zu laden. Zudem kündigte Nintendo an, dass sich mehrere Nutzerkonten auf einer Konsole anlegen lassen. ■

Christoph meint:
*„Der Boss von Nintendo Japan, Satoru Iwata, hat schon jetzt neue Levels für **Super Mario 3D Land** ins Gespräch gebracht. Gegen kostenpflichtige Zusatzinhalte ist im Prinzip nichts einzuwenden, allerdings sehe ich die Gefahr, dass ich doppelt zur Kasse gebeten werde – erst für die Spiele selbst und dann ein zweites Mal, um alle Funktionen und Modi freizuschalten. Es wäre ein Irrsinn, für Inhalte zu bezahlen, die eigentlich schon längst fertig sind.“*

DER PM-CHECK

Wir lassen uns von Pressemitteilungen nicht veräppeln. Hier nehmen wir schwammige Formulierungen und dumme PR-Floskeln knallhart auseinander und reden Klartext!

Mit dem Landwirtschafts-Simulator 2012 3D wird die bislang erfolgreichste Simulations-Franchise des Games Publishers astragon Software GmbH und dem Schweizer Entwicklungsstudio GIANTS Software bereits in wenigen Wochen mobil. Der Landwirtschafts-Simulator 2012 3D bietet auch auf dem Nintendo 3DS eine große Auswahl an Maschinen, Geräten und Anhängern namhafter Hersteller. Mit Deutz-Fahr, Krone, Horsch, Amazone, Lemken, Arcusin, Krampe sowie Vogel & Noot sind mehr als ein halbes Dutzend Hersteller von Traktoren und Landmaschinen im Spiel präsent.

Inhaltlich orientiert sich der Landwirtschafts-Simulator 2012 3D an der erfolgreichen PC-Franchise. Der Spieler übernimmt zu Beginn seiner Karriere als virtueller Landwirt einen kleinen Hof, den er im Verlauf des Spiels durch den Zukauf von Ackerflächen immer weiter ausbaut und zugleich mit neueren und größeren Maschinen und Geräten kontinuierlich weiter aufwertet. Der Karrieremodus, in den zugleich ein Management-Teil integriert wurde, führt den Spieler durch eine Vielzahl von ackerbaulichen Aufgaben.

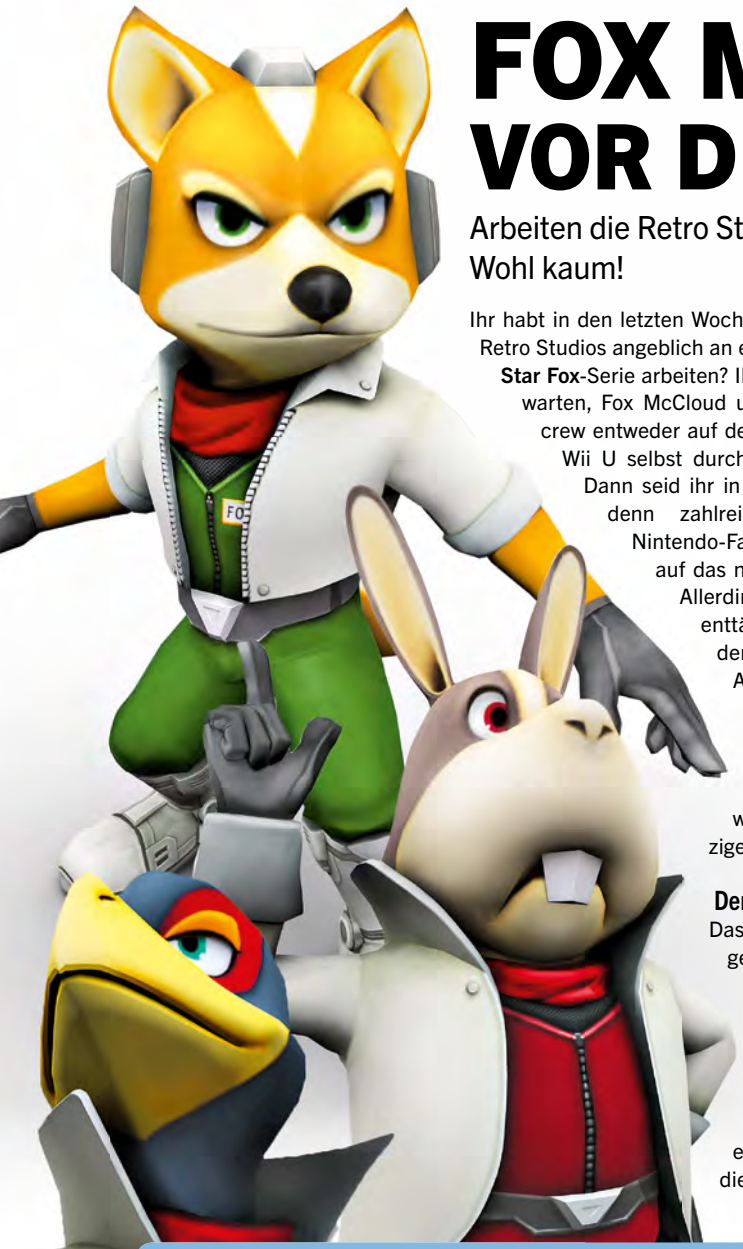
In der großen, frei befahrbaren Welt des Landwirtschafts-Simulator 2012 3D finden sich neben dem Hof des Spielers zahlreiche Ackerbauflächen, ein in die Landschaft integriertes Straßennetz sowie ein kleines Dorf. Der dynamische Tag-/Nachtwechsel hilft dem Spieler nicht nur bei der optimalen Einteilung seiner Aufgaben sondern erhöht zugleich den Realitätsgrad der Simulation.

1 Zwischen Abbruch und Müllabfuhr
An dieser Aussage lässt sich zwar nichts kritisieren, denn der **Landwirtschaftssimulator** ist für astragon eine wahre Goldgrube. Aber wir mussten bei unserer Recherche schon ein wenig schmunzeln, dass der Hersteller noch weitere Simulatoren über Skiregionen, Sonderfahrzeuge, Bagger, Rettungswagen, Kehrmaschinen und Busse im Angebot hat. Zudem widmet sich astragon auch dem Häuserabbruch, dem Gartenbau und der Müllabfahr. Verrückt!

2 Klare Worte
„Mehr als ein halbes Dutzend?“ Hätte man stattdessen nicht auch 7 oder 8 schreiben können? Das klingt allerdings nicht halb so umfangreich.

3 Ein großer Erfolg
Wer denkt, PC-Spieler würden nur **World of Warcraft**, **Battlefield** oder **Die Siedler** zocken, der hat sich getäuscht. Der **Landwirtschaftssimulator** übertraf zeitweise sogar den Erfolg langjähriger Serien für Vielspieler. Das muss man erst einmal schaffen.

4 Bauer sucht Freiheit
Ob die „große, frei befahrbare Welt“ wirklich so groß und frei ist, wie uns die Verfasser dieser Pressemitteilung suggerieren wollen, muss sich erst noch zeigen. Die Kollegen, die sich mit der PC-Version des Spiels befassten, klagten jedenfalls über deutliche Barrieren auf den Feldern und Höfen.



FOX MCCLOUD VOR DEM COMEBACK?

Arbeiten die Retro Studios an einem Abenteuer der **Star Fox**-Reihe? Wohl kaum!

Ihr habt in den letzten Wochen gelesen, dass die Retro Studios angeblich an einer Fortsetzung der **Star Fox**-Serie arbeiten? Ihr könnt es kaum erwarten, Fox McCloud und seine Weltraumcrew entweder auf dem 3DS oder auf der Wii U selbst durchs All zu schleusen? Dann seid ihr in bester Gesellschaft, denn zahlreiche gleichgesinnte Nintendo-Fans sind ebenso heiß auf das neue Ballerspektakel. Allerdings müssen wir euch enttäuschen: Es gibt leider keinen konkreten Anhaltspunkt dafür, dass die Retro Studios tatsächlich an einem neuen **Star Fox**-Serienableger werkeln. Keinen einzigen!

Der Stein des Anstoßes

Das Gerücht in die Welt gesetzt hatte das britische **Official Nintendo Magazine**. In seiner aktuellen Ausgabe hat die monatlich erscheinende Zeitschrift eine Reportage über die Retro Studios veröffentlicht. Sie beinhaltet unter anderem eine Auflistung vergangener Spiele des Entwicklerstudios. Der Artikel endet mit folgenden zwei Sätzen: „Während einige vorschlagen, die Retro Studios könnten an einem neuen Projekt aus der **Metroid**-Serie tüfteln, würden wir persönlich gern erleben, wie einem anderen Nintendo-Helden das Prädikat der Vollendung verliehen wird. Nachdem die Fässer für Donkey Kong schon ausgerollt wurden, ist es möglicherweise an der Zeit, sich auf eine Rolle der etwas anderen Art einzustellen“. Das Wortspiel, das in dieser Aussage steckt, kommt zwar in der deutschen Übersetzung nicht allzu gut rüber, aber die Redakteure beziehen sich auf den kultigen Spruch „Do a barrel roll!“ (auf Deutsch etwa: „Führe eine Rolle aus!“) in **Star Fox 64**.

Christoph meint:

*„Aus diesem einen Satz abzuleiten, dass die Entwickler eine neue **Star Fox**-Episode herausbringen, ist ebenso gewagt wie naiv. Denn klar ist: Die Retro Studios haben keine einzige Silbe über ihr neues Projekt verloren. Alle Mutmaßungen ranken sich um den bloßen persönlichen Wunsch (!) eines Redakteurs einer Videospielzeitschrift. Ich könnte hier genauso gut behaupten, dass sich ein gewisser Christoph Kraus auf das Wii-U-Projekt **Waluigi World** freut. Mal sehen, ob ich jetzt plötzlich überall im Netz zitiert werde … Hoffentlich nicht, denn meine Erwartung ist vollkommen wertlos, weil sie nicht auf harten Fakten basiert.“*

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

***Soul Calibur V** wird angeblich für den Nintendo 3DS umgesetzt. Das berichtet ein britischer Spielehändler und beruft sich auf eine interne Veröffentlichungsliste. Dass Prügelspiele auf dem 3DS gut funktionieren können, haben **Dead or Alive Dimensions**, **Tekken 3D Prime Edition** und **Super Street Fighter IV 3D Edition** bewiesen.*

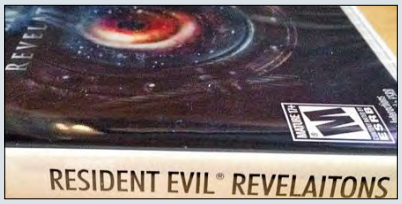
Die Angestellten des Videospielherstellers THQ sind stinkesauer: Sie klagen in einem offenen Brief, der jüngst in vollem Wortlaut im Netz veröffentlicht wurde, vehement die Firmenpolitik der Führungsebene an. Konkret geht es bei den Fehlentscheidungen der Bosse um die schlechte Qualität einiger Spiele und um mangelnde strategische Weitsicht. Angeblich droht aufgrund der Management-Defizite sogar die Schließung der australischen THQ-Niederlassung.

Das japanische Technikmagazin Nikkei Trendy berichtet von einer Überarbeitung der 3DS-Hardware. Gerüchten zufolge bietet das neue Modell eine verbesserte Akkuleistung, einen schnelleren Prozessor und eine griffigere Handhabung, möglicherweise mit integriertem Schiebepad Pro.

TOPS & FLOPS

PEINLICH

Was für ein peinlicher Schreibfehler: Auf der amerikanischen Verpackung von **Resident Evil Revelations** steht doch tatsächlich „Revelaitons" – die Lettern I und T sind also vertauscht. Capcom entschuldigte sich bereits für den Buchstabendreher und kündigte an, den Fehler bei nachfolgenden Auflagen des Spiels auszubessern. Na immerhin! Das erinnert uns an einen weiteren Fauxpas der **Mega Man**-Macher: Auf dem amerikanischen **Okami**-Cover war versehentlich das Logo des Magazins IGN zu sehen.



BRIEF-FLUT

Der **Nintendo-Briefkasten** für den 3DS ist zwar erst seit wenigen Wochen kostenlos im eShop verfügbar, doch schon jetzt kündigte Firmenpräsident Satoru Iwata Verbesserungen an: Der Kanal sei bereits erfolgreich, soll aber künftig noch häufiger von den Spielern genutzt werden. Dazu sollen neue Funktionen die 3DS-Besitzer bei Laune halten. Aber hat Nintendo seinerzeit nicht auch die Wii-Pinnwand großspurig angekündigt? Heute nutzt fast niemand mehr den virtuellen Briefkasten.

NICHT SCHON WIEDER!

Eigentlich dachten wir, die Ära sei vorbei, in der die Hersteller ein Plastikzubehör nach dem anderen auf den Markt warfen. Doch wir waren bei unserer Einschätzung offenbar zu voreilig: In diesem Monat trafen gleich drei Spiele mit mehr oder weniger nützlichen Plastikutensilien ein: **Cocoto Kart Racer 2** kam mit beigepacktem Lenkrad, **Ferrari Challenge** wurde mit Kunststofflenkrad wiederveröffentlicht und **Reload** hatte eine Knarre im Lieferumfang. Wer's braucht …

HEAVY METAL GEAR

Ganz knapp vor dem Redaktionsschluss dieser N-ZONE traf **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** zum Test ein. Somit standen wir vor der Entscheidung: Schon jetzt testen (und nur einen Tag Zeit dafür haben) oder lieber einen Monat warten (und dafür einen sauberen Artikel abliefern)? Wir entschieden uns für die letztgenannte Lösung. Ab dem 16. Februar ist übrigens eine Demo des Spiels im eShop verfügbar.

KUGEL-KOLLER

N-ZONE-Leser klagen darüber, dass sich in der Wii-Version von **Call of Duty: Modern Warfare 3** gravierende Fehler befinden. Teilweise kommt es sogar dazu, dass Spieler bei Turnieren übers Internet von Kugeln getroffen werden, die an völlig anderer Stelle abgefeuert wurden. Diese gravierenden Defizite machen den Ego-Shooter zwar nicht unspielbar, bremsen den Spaß aber deutlich aus im Vergleich zu den HD-Ablegern.

BATTLE VS. CHESS

Wii, DS Dem klassischen Schachspiel wird hier Feuer unterm Hintern gemacht!

In **Battle vs. Chess** treten Fantasy-Armeen aufeinander, doch statt Action erwartet euch hier Schach! Eure Schlachten tragt ihr entweder nach den klassischen Schachregeln oder mit abgewandelter Mechanik aus. Die Figuren funktionieren so, wie ihr es von Schach gewohnt seid, doch im Story-Modus habt ihr je nach Mission verschiedene Truppen, etwa einen König und acht Bauern. In anderen Modi gilt es, Rätsel zu lösen oder so schnell wie möglich den einen Zug in einer Aufstellung zu finden, der den Gegner schmachmatt setzt. Zusammen mit den witzigen Kampf-Animationen ist das eine interessante Idee. Die mäßigen Reaktions-Einlagen im Battlefield-Modus sowie die rudimentäre Steuerung nervten uns jedoch beim Spielen der Wii-Vorschau-Version. Hoffentlich tut sich hier bis Ende März noch etwas. Dann erscheint **Battle vs. Chess** für Wii und DS. ■

Sebastian meint: *„Schach ist ja nicht so meins. Zu komplex, zu trocken. Und auch **Battle vs. Chess** wird nix daran ändern, bleibt es im Herzen doch ein Schach-Spiel. Aber ich mag, wie es den Brettspielklassiker um einige interessante Elemente und Spielarten aufwertet. Was ich nicht mag: Ohne Zeigersteuerung auskommen, nach der die Wii-Fassung praktisch schreit. Wie konnten die Entwickler das bislang vergessen. Bitte nachholen!"*

WARUM ...

... BRINGEN VIELE HERSTELLER BESTIMMTE SPIELE MIT EXTRAZUBEHÖR HERAUS?

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns Zubehörteilen, die das Spielen erleichtern sollen.

In einer der letzten N-ZONE-Ausgaben haben wir uns bereits mit Spielen beschäftigt, die mit außergewöhnlichem, zwingend benötigtem Zubehör ausgeliefert werden. Diesmal thematisieren wir hingegen Accessoires, die man zwar nicht unbedingt braucht, die aber das Zocken deutlich angenehmer und komfortabler machen sollen. Der Stein des Anstoßes ist die Veröffentlichung von **Kid Icarus Uprising** – einem Action-Adventure von Nintendo und Sora, dem ein Plastikständer beiliegt. Befestigt man diesen mit dem 3DS, lässt sich das Abenteuer bequem an einem Tisch spielen. So hat man beide Hände frei, um Pit mit dem linken Daumen durch die Levels zu schleusen und mit dem Touchpen seine Widersacher ins Visier zu nehmen.

Kein Trumpf

Doch schon die bloße Ankündigung eines solchen „Stützrads“ zeigt, dass die Entwickler offenbar nicht gerade mit der Steuerung zufrieden sind. Denn eigentlich sollte es einem Spieledesigner darum gehen, aus den zur Verfügung stehenden Mitteln das Maximum herauszuholen – und nicht unbedingt auf Zusatz-Hardware zu setzen. Doch manchmal ergibt es für die Hersteller auch Sinn, Spiele mit Sonderzubehör zu bündeln – etwa wenn dadurch der Kaufanreiz erhöht wird. Zwei Beispiele: Die komplexe Controller-Steuerung von **Mario Kart: Double Dash!!** hat wohl viele Gelegenheitsspieler abgeschreckt – aber das Lenkrad aus der Wii-Episode brachte zahlreiche Leuten erst dazu, sich überhaupt mit der Serie zu beschäftigen. Ohne den Plastikaufsatz wäre das Spiel also kaum so erfolgreich gewesen. Hingegen war es bei **Link's Crossbow Training** umgekehrt: Der Wii-Zapper alleine wäre nichts gewesen ohne das Scharfschützenspiel, das zum Lieferumfang gehörte.

Resident Evil Revelations und **Kid Icarus Uprising** lassen sich zwar auch ganz traditionell zocken. Aber mit Schiebepad Pro bzw. dem 3DS-Ständer ist die Steuerung viel filigraner.

LEICHT ZU VERSCHLAMPEN

Diese Zubehörteile veränderten zwar die Spielweise, erhöhten den Spaßfaktor aber nur bedingt.

GAMECUBE-MIKROFON

Als der GameCube langsam, aber sicher zum alten Eisen gehörte, da brachte Nintendo zwei Spiele mit Mikrofon-Unterstützung auf den Markt, nämlich **Mario Party 7** und **Odama**. Die Minispielsammlung griff gelegentlich auf Spiele zurück, die man mit der eigenen Stimme kontrollierte. Die Flippersimulation **Odama** setzte das Mikro zum Spielen ebenfalls zwar nicht voraus, allerdings war es schwierig, ausschließlich mit Tastensteuerung zurechtzukommen. Beide Titel blieben weitgehend erfolglos.

Wii-WHEEL UND -ZAPPER

Nüchtern betrachtet handelt es sich bei beiden Zubehörteilen lediglich um Plastikaufsätze, die überhaupt keine technischen Verbesserungen aufweisen, doch manchen Spielern erleichtern Wii-Wheel und -Zapper deutlich die Handhabung. Ist ja auch logisch: Das Lenkrad erinnert an des Bedieninstrument eines Autos, insofern kommt es vielen Leuten vertraut vor – was man von der Wii-Fernbedienung und dem Nunchuk nicht gerade behaupten kann. Gleiches gilt für die sonderbar geformte Wii-Knarre.

DER MEISTER LERNT SEINE SCHÜLER AN

Shigeru Miyamoto macht Platz für die junge Generation.

Zwei Monate sind vergangen, seit bekannt wurde, dass sich Shigeru Miyamoto von der aktiven Betreuung von Hitspielen à la **Super Mario** oder **The Legend of Zelda** zurückziehen und sich stattdessen kleineren Projekten widmen möchte. Aussagen gewisser Nintendo-Mitarbeiter, die Miyamotos Rückzug als Fehlinterpretation zurückwiesen, standen wir generell skeptisch gegenüber. Schließlich ist es nach so langer Betriebszugehörigkeit nur logisch, dass sich ein Mitarbeiter irgendwann auf die wohlverdiente Rente vorbereitet und die jüngere Generation einarbeitet. Aber wie sieht Miyamotos Funktion konkret aus? Der Meister höchstpersönlich schilderte seine Rolle im Gespräch mit der Webseite VGZ247.com wie folgt: „Ein großer, erfolgreicher Spiele-Hit kann die Unterhaltungsindustrie gehörig umkrempeln. Ich habe das Gefühl, dass es exakt mein Job ist, einen solchen Hit zu finden.“ ■

Christoph meint:

*„Man stelle sich vor, Miyamoto würde ein neues Spiel vom Kaliber eines **Super Mario** erschaffen! Auf das Konto des kreativen Spielemachers gehen bekannte Serien wie **Star Fox** oder **Zelda**. Warum sollte es dem klugen Kopf also nicht auch gelingen, einen neuen Meilenstein zu erschaffen, der ähnlich erfolgreich wird wie die Mario-Abenteuer und der im selben Maße neue Zielgruppen erschließt, wie es **Gehirn-Jogging** einst tat?“*

SONY BLÄST ZUM ANGRIFF AUF DEN 3DS

Mit der PlayStation Vita erscheint ein extrem leistungsfähiger 3DS-Konkurrent.

Ab dem 22. Februar hat Nintendos 3DS ernsthafte Konkurrenz im Markt der tragbaren Konsolen. Sony setzt bei seiner neuen PlayStation Vita voll auf High-End-Technik. Das beste Beispiel dafür ist das große Display, welches dank OLED-Technik ein farbenfrohes, kontrastreiches Bild zaubert. Ein klarer Vorteil im Vergleich zum 3DS, allerdings stellt Vita nur 2D-Grafik dar. Dafür ist die Prozessorleistung des Sony-Handhelds um ein Vielfaches höher als die des 3DS. Die momentan besten Vita-Spiele bieten eine phänomenale Spielegrafik, bei der man im Vergleich zu PS3 und Xbox 360 kaum Abstriche machen muss. Obendrein wartet das Handheld gleich mit zwei Touchpads auf, eines vorn auf dem Bildschirm, eines auf der Rückseite – so könnt ihr das Spiel „von hinten“ berühren. Eine interessante Idee, da eure Finger bei Touch-Einlagen das Spielgeschehen nicht verdecken. ■

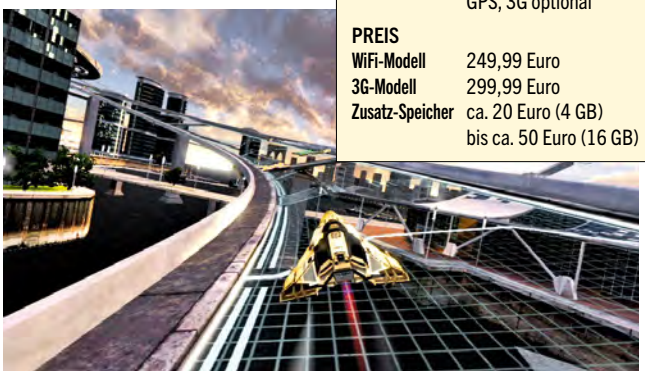
Sebastian meint:

„Muss Nintendo nun um den 3DS fürchten? Ich finde, dafür gibt es keinen Anlass. Zwar erscheinen zum Vita-Start extrem viele Spiele, bei den meisten handelt es sich jedoch um simple Konsolen-Portierungen; absolute Pflichttitel fehlen Vita noch. Aber wir erinnern uns: 3DS-Käufer mussten zunächst ebenfalls auf guten Spielenachschub warten. Ich bin gespannt, wie schnell Sonys Vita hier aufholen kann!“

TECHNIK-DETAILS

PROZESSOR	ARM A9 Vierkern-CPU
GRAFIK	PoverVR Vierkern-GPU
SPEICHER	512 MB RAM, 128 MB Video-RAM
DISPLAY	5 Zoll (12,7cm) OLED mit 960 × 544 Auflösung
FUNKTIONEN	Front- & Back-Touchpad, Gyro-Sensor, Kamera vorn & hinten, Bluetooth, WiFI, GPS, 3G optional
PREIS	
WiFi-Modell	249,99 Euro
3G-Modell	299,99 Euro
Zusatz-Speicher	ca. 20 Euro (4 GB) bis ca. 50 Euro (16 GB)

Zugpferd: Mit **Uncharted: Golden Abyss** erscheint ein tolles Baller-Abenteuer zum Vita-Start. Leider erreicht es nicht ganz das Niveau der famosen PS3-Reihe.



Vollgas: Das rasante Gleiter-Rennspiel **WipEout 2048** könnte man als Gegenentwurf zu **Mario Kart 7** bezeichnen: Schneller, furioser und erwachsener!

CASUAL & MEHR

PAC-MAN PARTY 3D (3DS)

Pac-Man ist bereits seit 1980 „im Geschäft“ und zählt definitiv zu den bekanntesten Videospielcharakteren aller Zeiten. In den letzten 30 Jahren tauchte der gelbe Pillenmampfer in diversen Videospielen auf und machte dabei die unterschiedlichsten Genres unsicher. Aktuell wildert Pac-Man im **Mario Party**-Revier und kämpft in der neuen 3DS-Minispielsammlung **Pac-Man Party 3D** gegen seine Erzfeinde, unter anderem die altbekannten Geister Blinky und Clyde. Die über 50 enthaltenen Minispiele wie das Spaghetti-Wettessen oder der Fischfangwettbewerb können mit bis zu vier Spielern gleichzeitig gezockt werden. Erfreulicherweise benötigt man für den Mehrspielermodus nur ein einziges Spielmodul. Als Dreingabe sind die Ur-Versionen von **Pac-Man**, **Galaga** sowie **Dig-Dug** mit an Bord! ■

50 DENK- UND LOGIK-SPIELE 3D (3DS)

Auf dem Nintendo DS gibt es bereits zahllose Sammlungen mit Denk- und Logikspielen. Solche „Casual-Compilations“ sind für Gelegenheitszocker gedacht und basieren oftmals auf klassischen Brett- und Kartenspielen. So bietet auch der Rondomedia-Titel **50 Denk- und Logikspiele 3D** einen Riesenhaufen verschiedenster Games wie Schach, Dame, Backgammon oder Halma, die durch beliebte Kartenspiele (beispielsweise Poker, Hearts und Mau-Mau) ergänzt werden. Zusätzlich verbergen sich in der Sammlung noch beliebte Knobel-Games wie Sudoku oder gar eine Variante des fernöstlichen Puzzle-Hits Mahjongg. Die Grafik ist bei den meisten enthaltenen Spielen zweckmäßig, wirkt aber trotz 3D-Effekt recht karg. Wir fragen uns ohnehin, wofür man die Fähigkeiten eines modernen 3D-Bildschirms beim Zocken von Black Jack oder Schiffe versenken braucht. Im Grunde sind die 3D-Effekte eine unnötige Neuerung, mit der das bereits 2009 erschienene DS-Spiel **50 Denk- und Logikspiele** aufgefrischt wurde, um schließlich als 3DS-Variante erneut in den Handel zu kommen. Wer auf die enthaltenen Games abfährt, der darf bedenkenlos zugreifen, Besitzer des DS-Originals können sich den Kauf aber getrost sparen! ■

CARNIVAL – WILDER WESTEN 3D (3DS)

Der jüngste Spross der **Carnival**-Reihe trägt den Untertitel **Wilder Westen 3D** und bietet damit erstmals in der Geschichte der Sport- und Minispiel-Serie „räumlichen Tiefgang“ dank netter 3D-Optik. In puncto spielerischer Tiefgang bietet der Titel leider nur durchschnittliche Kost, denn die insgesamt 25 enthaltenen Minigames setzen sich weitgehend aus recht gewöhnlichen Action- und Geschicklichkeitstests zusammen. In einer Art Wildwest-Themenpark erwarten euch beispielsweise eine wilde Verbrecherjagd sowie mehrere Schießbuden-Varianten, bei denen es auf eure Zielgenauigkeit ankommt. Abgerundet wird die ganze Action durch das witzige Kartenspiel Blind Man's Bluff und typische Saloon-Aktivitäten wie etwa Armdrücken oder Spielautomaten füttern. Per Streetpass gelangt ihr übrigens an frische Goldmünzen für die Slot Machine, doch mit weiteren Mehrspieleroptionen sieht es leider mau aus. Schade, schließlich eigenen sich Minispiel-Sammlungen meist prima für eine spaßige Multiplayer-Session zwischendurch. Für Boni-Jäger hält das Spiel freischaltbare 3D-Preistrophäen wie eine Bärenzahnkette bereit, die ihr dank der mitgelieferten Augmented-Reality-Karte auf einem Schnappschuss in die Realität übertragen könnt. ■

FERRARI – THE RACE EXPERIENCE DELUXE (Wii)

Das neue Racing-Bundle mit dem Namenszusatz **Deluxe** enthält neben dem bereits vor einem Jahr veröffentlichten Wii-Rennspiel **Ferrari – The Race Experience** ein schickes rotes Wii Wheel. Das kleine Lenkrad wird mit einer normalen Wii-Fernbedienung bestückt und vermittelt ein besseres Fahrgefühl. Mit einem teuren Lenkrad inklusive Force Feedback kann man das Wii Wheel natürlich nicht vergleichen. Dennoch macht es Spaß, die 34 Ferrari-Fahrzeuge im Spiel mit dem roten Plastikzubehör über die insgesamt 17 Rennstrecken zu jagen. Die in der Realität sündhaft teuren Ferrari-Modelle sind in drei Klassen (GT Road Cars, GT Race Cars und Classic Cars) unterteilt und begeistern nicht nur eingefleischte Fans der italienischen Nobelmarke durch die Implementierung aktueller Modelle wie dem Ferrari 458 Italia oder dem außergewöhnlichen Superflitzer Ferrari 599XX. Drei verschiedene Fahrstile ermöglichen es sowohl Anfängern als auch Profis, einen passenden Schwierigkeitsgrad für den Karriere-Modus zu wählen. Übrigens steht für absolute Rennspiel-Neulinge eine Reihe von Fahrassistenten bereit. So verliert auch der nervöseste Ferrari seinen Schrecken und lässt sich elegant durch komplizierte Streckenabschnitte bugsieren. ■

DAS NEUE SCHIEBEPAD PRO

1

2

3

3DS Was taugt der Controller-Aufsatz?

Bislang wird das Schiebepad Pro – ein Aufsatz, der dem 3DS zusätzliche Schultertasten und einen zweiten Analogstick spendiert – zwar lediglich von **Resident Evil Revelations** unterstützt. Doch das soll sich bald ändern: **Kid Icarus Uprising** soll ebenfalls mit dem Plastikzubehör kompatibel sein. N-ZONE hat den ziemlich klobigen Schiebepad-Adapter unter die Lupe genommen.

1 Solo

Auch wenn der Plastikaufsatz nicht besonders elegant aussieht, in puncto Bedienkomfort erweist er sich als sinnvoll. Wozu Nintendo aber das Batteriefach mit einer Schraube ausgestattet hat, ist uns schleierhaft. Ein Deckel, der ohne eine Münze zu öffnen gewesen wäre, hätte es auch getan.

2 Von oben

So sieht der Schiebepad-Adapter aus, wenn der 3DS angeschlossen ist. Dank Funkadapter verbindet sich das Zubehör mit der Mobilkonsole, ein Kabel ist dazu also nicht notwendig. Das Zubehör liegt gut in der Hand, wovon **Resident Evil Revelations** stark profitiert.

3 Von vorne

Vorbildlich: Sowohl die Stromaufladebuchse als auch der Lautstärke- und der 3D-Tiefenregler lassen sich weiterhin bedienen, auch wenn die 3DS-Konsole an den Schiebepad-Adapter angeschlossen ist. Zudem gibt's zwei neue Tasten, nämlich ZL und ZR.

Christoph meint:
*„Ob die Videospielwelt auf den Schiebepad-Adapter für den 3DS gewartet hat, sei mal dahingestellt. Sicher ist jedoch: Die Erweiterung könnte dafür sorgen, dass Entwickler verstärkt Action-Adventures und Ego-Shooter für die Mobilkonsole programmieren. Denn in diesen Genres war das Fehlen eines zweiten Analogsticks bislang besonders schmerzlich. Capcom hat bereits den kommenden **Monster Hunter**-Episoden für den 3DS die zweifache Schiebepad-Unterstützung zugesichert."*

3DS AN DER SPITZE

Sony hat weiterhin das Nachsehen.

Seit wenigen Wochen muss sich der Nintendo 3DS in Japan gegen die PS Vita aus dem Hause Sony behaupten. Doch Nintendos 3D-Konsole liegt trotzdem unangefochten an der Spitze der Verkaufslisten. So hat die PS Vita in der ersten Februarwoche zwar 3.000 Käufer mehr gefunden als in der Vorwoche, doch angesichts von nicht mal 19.000 verkauften Konsolen dürfte Sony kaum zufrieden sein. Im selben Zeitraum ging der mittlerweile in Fahrt gekommene 3DS satte 80.000 Mal über die Ladentheken von Nintendos Heimatland. Eine beeindruckende Zahl! ■

Christoph meint:
„Es liegt mir fern, über die PS Vita zu spotten, schließlich war auch der Nintendo 3DS bei seiner Markteinführung kein Selbstläufer. Damals mangelte es an hochwertigen Spielen, zudem war der Verkaufspreis viel zu hoch. Sony muss allerdings zusehen, dass es im Wettstreit mit Nintendo deutlich zulegt, sonst droht der Megakonzern im Mobilkonsolenmarkt den Anschluss zu verlieren. Warten die Spieler einfach nur auf den ersten Top-Hit, ehe sie bei der PS Vita zugreifen? Erst die Zukunft wird es zeigen."

SO ERFOLGREICH IST DIE SUPERLIGA

Wir dokumentieren die Spielerzahlen unserer Mario-Kart-7-Community.

Ihr seid immer noch kein Mitglied der N-ZONE-Superliga? Dann wird es schleunigst Zeit, folgenden Code im Online-Menü von **Mario Kart 7** einzugeben: **46-5144-9582-1459**

In unserer Spiel-Community treffen wir uns mit Lesern zu spannenden Kopf-an-Kopf-Rennen, verabreden uns via Facebook (über die Gruppe „N-ZONE-Superliga") zu Turnieren und veranstalten bald auch Meisterschaften mit Sachpreisen. Das Schaubild zeigt den Anstieg an Mitspielern.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

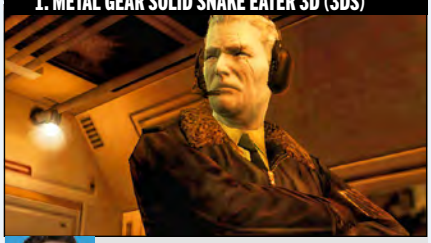
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2012/NICHT BEKANNT

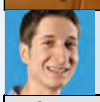
Wii U	New Super Mario Bros. Mii	Nicht bekannt	Jump & Run
Wii	Mario Party 9	2. März 2012	Geschicklichkeit
3DS	Mario Tennis	2012	Sport
3DS	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Februar 2012	Sport
3DS	Paper Mario	Nicht bekannt	Rollenspiel

Weiter geht's: Mit **Mario Party 9** für die Wii und **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012** für den 3DS erwarten euch in Kürze zwei **Mario**-Games, die vor allem im Mehrspieler-Modus eine Menge Spielspaß versprechen. Nach deren Release wird es unserer Einschätzung nach nicht mehr lange dauern, bis Nintendo konkrete Details zu **Paper Mario** und **Mario Tennis** für den 3DS verkünden wird, die laut Nintendo beide in diesem Jahr erscheinen sollen.

REDAKTIONS-TOP-5

1. METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D (3DS)





Mittlerweile hat jeder in der Redaktion die Vorschau-Fassung gespielt und ist deshalb nur noch schärfer auf das fertige Game!

1 ◄		GENRE	Action
ENTWICKLER	Konami	TERMIN	8. März 2012

2. KID ICARUS: UPRISING (Wii)

4 ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	23. März 2012

3. PAPER MARIO (3DS)

Neu ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2012

4. MARIO TENNIS (3DS)

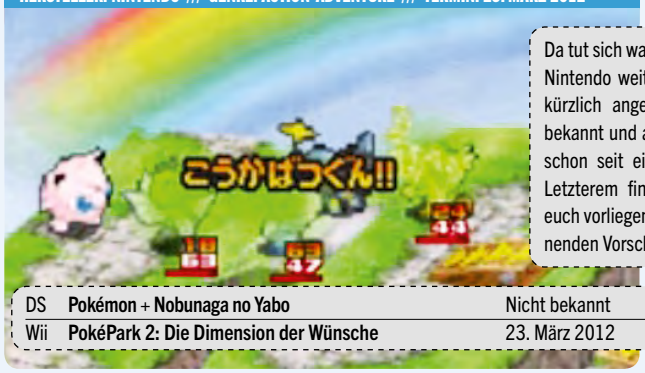
5 ▲		GENRE	Sport
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2012

5. MARIO PARTY 9 (Wii)

Neu ▲		GENRE	Geschciuklichkeit
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2. März 2012

2 POKéMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 23. MÄRZ 2012

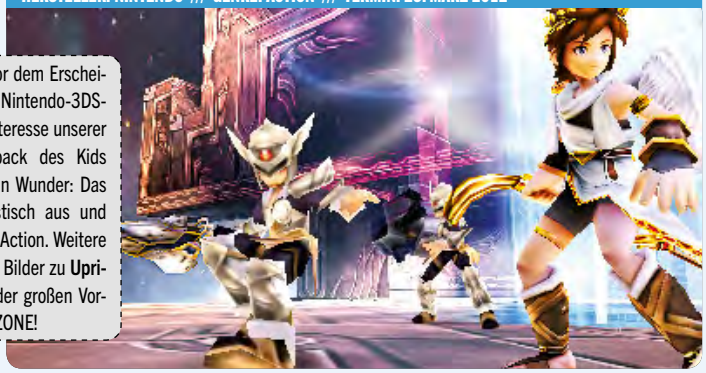


Da tut sich was in Fernost: Kürzlich gab Nintendo weitere Neuigkeiten zu dem kürzlich angekündigten DS-**Pokémon** bekannt und auch **PokéPark 2** ist dort schon seit einiger Zeit erhältlich. Zu Letzterem findet ihr übrigens in der euch vorliegenden N-ZONE einen spannenden Vorschau-Bericht!

DS	Pokémon + Nobunaga no Yabo	Nicht bekannt	Rollenspiel
Wii	PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche	23. März 2012	Action-Adventure

3 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 23. MÄRZ 2012



Wenige Wochen vor dem Erscheinungstermin des Nintendo-3DS-Titels steigt das Interesse unserer Leser am Comeback des Kids sprunghaft an. Kein Wunder: Das Spiel sieht fantastisch aus und bietet eine Menge Action. Weitere Informationen und Bilder zu **Uprising** findet ihr in der großen Vorschau in dieser N-ZONE!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

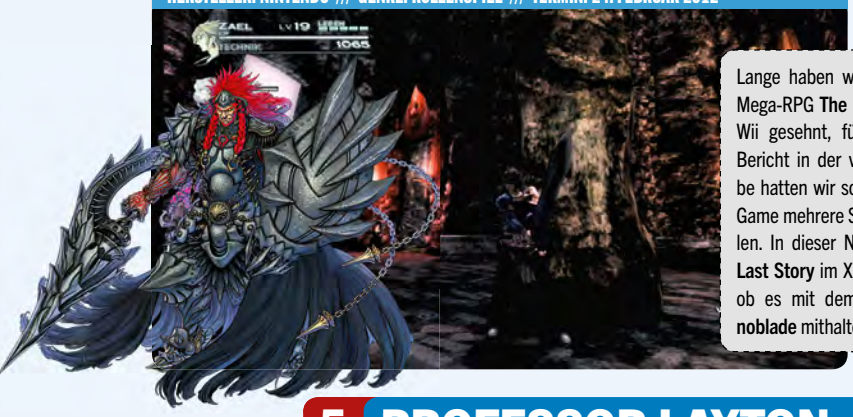
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 THE LAST STORY

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 24. FEBRUAR 2012

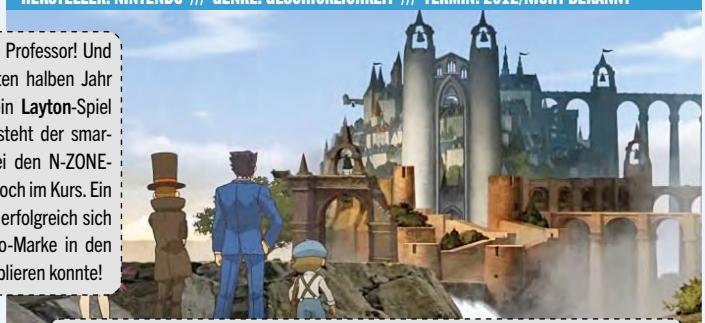


Lange haben wir uns nach dem Mega-RPG **The Last Story** für die Wii gesehnt, für den Vorschau-Bericht in der vorherigen Ausgabe hatten wir sogar die Ehre, das Game mehrere Stunden anzuspielen. In dieser N-ZONE muss **The Last Story** im XXL-Test beweisen, ob es mit dem glorreichen **Xenoblade** mithalten kann.

5 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: 2012/NICHT BEKANNT

Nichts Neues vom Professor! Und obwohl im nächsten halben Jahr wahrscheinlich kein **Layton**-Spiel erscheinen wird, steht der smarte Akademiker bei den N-ZONE-Lesern weiterhin hoch im Kurs. Ein Beweis dafür, wie erfolgreich sich die neue Nintendo-Marke in den letzten Jahren etablieren konnte!



3DS	**Professor Layton 5**	2012	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

6 METAL GEAR SOLID 3D

HERSTELLER: KONAMI /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 8. MÄRZ 2012

Mittlerweile steht der 8. März als Veröffentlichungstermin für das 3DS-**Metal Gear** fest. Nach unseren sehr guten Eindrücken, die wir euch im Vorschau-Bericht in der vorherigen Ausgabe geschildert haben, erwartet uns hier nach **Resident Evil: Revelations** das nächste große 3DS-Game für „ältere" Spieler!

7 DRAGON QUEST X

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2012

8 LUIGI'S MANSION 2

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 2012

9 TEKKEN 3D PRIME EDITION

HERSTELLER: NAMCO BANDAI /// **GENRE:** BEAT 'EM UP /// **TERMIN:** 24. FEB. 2012

10 KINGDOM HEARTS 3D

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2012

Der Zelda-Gerüchte-Report

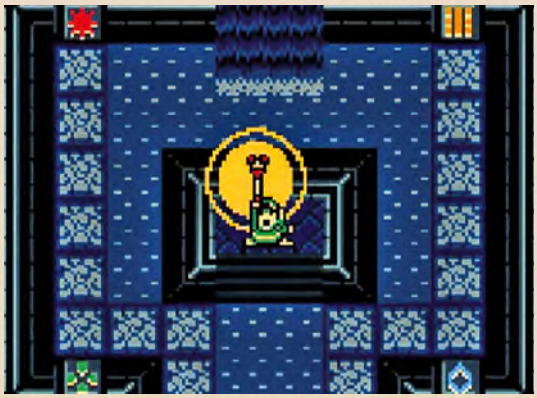
Text | Christoph Kraus

Kehrt Link in gleich zwei neuen Abenteuern auf den 3DS zurück? Wir haben das Gerücht bis ins Detail überprüft!

Erinnert ihr euch noch an die **The Legend of Zelda**-Episoden **Oracle of Ages** und **Oracle of Seasons**? Die beiden Action-Adventures wurden im Herbst 2001 für den Game Boy Color veröffentlicht, liefen aber auch auf dem alten Konsolenmodell. Das Außergewöhnliche an dem Spiele-Doppelpack war die Tatsache, dass beide Titel aufeinander aufbauten: Mittels eines raffinierten Passwortsystems ließen sich beide Serienableger miteinander verschmelzen: Wer **Oracle of Ages** durchzockte, schaltete in **Oracle of Seasons** alternative Handlungsstränge frei – und umgekehrt. Das Konzept begeisterte zwar weltweit die Fachpresse, doch viele Zocker ließen sich (trotz hervorragender spielerischer Qualität) nicht auf das spannende Experiment ein und mieden die beiden Zelda-Teile. Aktuellen Gerüchten zufolge arbeitet Nintendo – oder eines der mit dem Konzern kooperierenden Entwicklerstudios – an einem weiteren Hyrule-Zweierpack. Was es damit auf sich hat – N-ZONE hat's haarklein analysiert. ■

Das Gerücht

Am 15. Januar 2012 tauchten auf der Bilddatenbank www.4chan.org die angeblichen Logos zweier neuer **Zelda**-Spiele auf. Die Bilder, die sich in ihrer Aufmachung frappierend ähneln, zeigen jeweils ein Feuer- und ein Eissymbol. Darunter stehen die Titel, die aus dem Japanischen übersetzt so viel wie **Prophezeiung des Feuers** und **Prophezeiung des Eises** bedeuten. Sofort zogen die Fans daraus (gewagte) Rückschlüsse auf die Gestaltung des Spiels – von dem übrigens zu dieser Zeit nicht mal klar war, ob es wirklich kommen würde. Schließlich wusste niemand, ob es sich um Gedankenspiele begabter Photoshop-Nutzer handelt oder um tatsächliche Logos von Nintendo, die von einem Mitarbeiter heimlich ins Netz gestellt wurden. Fakt ist zunächst: Die Bilder sind nicht allzu schlecht gemacht und erinnern in puncto Aufmachung ein wenig an die eingangs erwähnten Game-Boy-Color-Titel **Oracle of Ages** und **Oracle of Seasons**.



Standen **Oracle of Ages** (Bild links) und **Oracle of Seasons** (Bild rechts) Pate für die neuen 3DS-Ableger der **The Legend of Zelda**-Serie?

Die Analyse

Im November 2011 auf die nächsten **The Legend of Zelda**-Episoden angesprochen, antwortete Serienproduzent Eiji Aonuma wie folgt: „Wir bereiten schon ein neues Spiel vor – nämlich einen Ableger für den Nintendo 3DS. Aber nehmt nicht an, dass es sich um einen direkten Nachfolger der früheren **Zelda**-Titel für den DS handelt. Wir sprechen über ein neues Spiel, aber es übernimmt auch einige Elemente, die wir schon auf früheren Konsolen verwirklicht haben." – Fakt ist also, dass Nintendo bereits mit Hochdruck an Links nächstem mobilen Abenteuer werkelt. Doch sind die Logos, die jüngst im Internet aufgetaucht sind, auch tatsächlich glaubwürdig? Es sieht nicht so aus: Wir legten die Bilder einer Sinologin vor, die derzeit ihre Doktorarbeit verfasst. Ihr schonungsloses Fazit: „Die Logos enthalten einen grammatikalischen Fehler: Statt der japanischen Silbe を müsste の stehen, da habt ihr recht. Der Fehler ist in beiden Bildern enthalten, nicht nur in einem. Statt ‚Prophezeiung des Eises' und ‚Prophezeiung des Feuers' wird so ein Akkusativ aus den Sätzen, der aber nur in Verbindung mit einem Verb einen Sinn ergeben würde. ‚Prophezeiung' ist allerdings kein Verb, somit also sind beide Bilder grammatikalisch falsch, was das Japanische angeht. Ein Japaner wird das also wahrscheinlich nicht geschrieben haben." – Wir bedanken uns für die kompetente Betrachtung und wünschen alles Gute für die akademische Zukunft!

Auf der Website www.4chan.org sind diese beiden **Zelda**-Logos aufgetaucht. Aber Vorsicht: Eine japanische Silbe ist falsch und lässt auf eine Fälschung schließen!

Die Logos der Game-Boy-Color-Episoden im direkten Vergleich: Offenbar haben sich die Fans daran orientiert.

Das ehrliche Fazit

Da es äußerst unwahrscheinlich ist, dass Nintendo einen Logo-Entwurf, der einen Schreibfehler enthält, auf einem Computer im Firmen-Netzwerk liegen hat und ein Mitarbeiter diesen auf einer Internetseite hochlädt, ist sich die N-ZONE-Redaktion einig: Mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit handelt es sich bei dem veröffentlichten Bild um eine Fälschung! Dennoch ist es nicht auszuschließen, dass Nintendo das Konzept zweier miteinander verschmolzener **The Legend of Zelda**-Serienableger irgendwann erneut aufgreift. Denn die zugrundeliegende Idee einer Verschmelzung zweier Link-Abenteuer ist in der Theorie gar nicht mal so verkehrt – vorausgesetzt, man packt es in der Praxis richtig an und vernetzt die Spiele auf sinnvolle Art und Weise. Die Technik des Nintendo 3DS würde zudem das altmodische Passwortsystem, das es noch in **Oracle of Ages** und **Oracle of Seasons** auf dem guten alten Game Boy Color gab, überflüssig machen.

Hier sehr ihr einen Teil des geheimnisvollen Wunschparks, eingehüllt in Dunkelheit. Er stellt ein Parallelgebiet zum realen PokéPark dar.

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Screenshots und Artworks stammen von Nintendos Presseserver und geben die Qualität des Spiels glaubhaft wieder, wie wir uns anhand der japanischen Version überzeugen konnten.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Creatures Inc. | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 23. März 2012

POKÉPARK 2
DIE DIMENSION DER WÜNSCHE

Text | Max Drews

Die Pokémon kehren vermutlich zum letzten Mal auf die Wii zurück. Vor dem Test in der nächsten N-ZONE fassen wir die wichtigsten Infos zusammen.

Mit **PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche** erscheint am 23. März dieses Jahres das wohl letzte Spin-off der **Pokémon**-Reihe für die Wii. Um die Spieler und Fans auf der ganzen Welt in seinen Bann zu ziehen, hat das Spiel im Vergleich zum Vorgänger **Poképark Wii: Pikachus großes Abenteuer** einige Neuerungen mit im Gepäck: So sind zusätzlich zu den bereits bekannten Taschenmonstern aus den ersten vier Generationen der Spielereihe einige der neuen Exemplare der aktuellen fünften Generation hinzugekommen, was schon auf der Verpackung des Spiels deutlich wird: Dort sind neben dem altbekannten Pikachu nun auch die Starter-Pokémon der Einall-Region Serpifeu, Floink und Ottaro zu sehen – und das nicht ohne Grund. Denn Entwickler Creatures Inc. setzt im zweiten Teil auf einen lokalen Mehrspielermodus mit eben diesen Pokémon für bis zu vier Personen gleichzeitig, die die Minispiele – nicht aber das Hauptabenteuer – im PokéPark so gemeinsam erleben können. Jeder der zur Verfügung stehenden Gefährten hat dabei eine spezielle Eigenschaft, die ihm Vorteile in einigen Gebieten des Parks verschafft: Serpifeu kann sich schnell fortbewegen und extrem hoch springen, um etwa höher

Eine der Herausforderungen, über die ihr eure Freunde aus den Fängen Darkrais retten könnt, ist das Tanzspiel, bei dem ihr die Wii-FB im richtigen Takt schwingen müsst.

Der Charakter-Auswahlbildschirm – hier könnt ihr im Mehrspielermodus entscheiden, mit welchen Taschenmonstern ihr das nächste Minispiel bestreiten wollt.

Auch wenn Ottaro doch relativ klein und knuffig ist, ist sein Siegeswille ungemein groß: Es ist sich sicher, dass es die Entführten befreien können wird.

Um gegen das schnelle Sesokitz erfolgreich im Rennen gewinnen zu können, müsst ihr euch auf das rasante Tempo von Serpifeu verlassen.

gelegene Plattformen zu erreichen, während Ottaro Seen und andere Wasserflächen schwimmend im Handumdrehen überwindet. Floink kann ohne Probleme selbst große Felsbrocken aus dem Weg schaffen; Pikachu aktiviert mit seinen Elektrokräften die verschiedensten Geräte. So muss der Spieler immer wieder zwischen den Figuren hin- und herwechseln, um alle Gefahren des Parks zu überwinden – und um eine dunkle Bedrohung abzuwenden, welche gar die Existenz des Parks bedroht!

Die Welt ist nicht genug

In der Story von **PokéPark 2: Die Dimension der Wünsche** geht es darum, dass das geheimnisvolle, böse Darkrai viele unschuldige Taschenmonster aus dem PokéPark in den sogenannten Wunschpark entführt hat, eine Parallelwelt jenseits unserer Dimensionsgrenzen, wo die armen Tierchen ein Dasein im Elend fristen. Keine Frage, dass ihr sie dort herausholen müsst! Ihr streift also in der Gegend umher und freundet euch mit Artgenossen an, um versiegelte Tore zu öffnen, die überall verteilt sind. Damit ein Pokémon euer Freund wird, müsst ihr es zunächst in einem Minispiel schlagen. Die Disziplinen reichen dabei von Herausforderungen im Verstecken und Fangen bis hin zu Quizrunden und finden sich in verschiedenen Zonen, die mächtigen Zonenleitern wie Serpiroyal, Flambirex und Admurai unterstehen. Gegen diese und andere Gegner müsst ihr von Zeit zu Zeit Bosskämpfe bestehen, in denen ihr die Fähigkeiten eurer Figuren geschickt einsetzen müsst, um gewinnen zu können – sonst werdet ihr schneller besiegt, als euch lieb ist. Doch keine Sorge, solltet ihr einmal Probleme mit einem Kontrahenten haben, kann euch geholfen werden: Auf Knopfdruck eilen euch dann nämlich eure bisher bekannten Freunde mit einer einzelnen, starken Attacke zu Hilfe und verschwinden danach wieder – ein ähnliches Spielprinzip wurde bereits in der dreiteiligen **Pokémon Ranger**-Reihe angewandt.

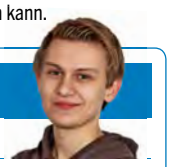
Befreiende Minispiele

Schafft ihr es, genügend Freunde für euer Team zu gewinnen, brecht ihr eines der Tore in den Wunschpark auf und könnt dann auf die Suche nach euren verschollenen Artgenossen gehen. Diese befreit ihr wiederum nur dann, wenn ihr aus bestimmten Herausforderungen siegreich hervorgeht: Neben einer Tortenschlacht und einer Tanzaufgabe erwartet euch ein Rennen über drei Runden im Weltraum, das ein wenig an den Regenbogen-Boulevard aus **Mario Kart** erinnert. Nach und nach befreit ihr auf diese Weise immer mehr Taschenmonster und freundet euch stets mit weiteren an; insgesamt können bis zu 194 verschiedene Exemplare Freundschaft mit euch schließen. Außerdem ist bekannt, dass man im Spiel Fotos schießen und auf eine SD-Karte übertragen kann, was angesichts der schön anzusehenden Umgebungen bei den Fans der Sammelmonsterchen sogar öfter Anwendung finden könnte. Nach Abschluss der Hauptstory soll man darüber hinaus einen Spielmodus freischalten, in dem man in zehn Runden nacheinander gegen jeweils drei Pokémon im Kampf antritt. ■

Wenn ihr einmal Schwierigkeiten im Kampf mit einem besonders starken Gegner habt, könnt ihr euch bei Mauzi zum Glück stärkende Items kaufen.

Die Pflanzenzone wird vom mächtigen Serpiroyal bewacht, das man als aufmerksamer Beobachter sogar in der Felsenform des Gebiets entdecken kann.

MEINUNG ● MAX DREWS



„Die Ansätze klingen schon einmal gut!“

Einige Neuerungen wie der Wunschpark und der integrierte Mehrspielermodus klingen nach guten Ideen. Ich möchte nichtsdestotrotz vorsichtig bei meiner ersten Einschätzung sein, denn noch sind einige Dinge unklar: Reicht es aus, dass man ausschließlich die Minispiele zu viert absolvieren kann, und können diese wirklich auf Dauer begeistern? Außerdem: Wie sieht es mit der Spielzeit aus? Wenn **PokéPark 2** diese Punkte zufriedenstellend erfüllen kann, steht einer guten Wertung aber eigentlich nichts mehr im Wege. Ich erwarte ein routiniert umgesetztes, kurzweiliges Abenteuer, das gerade für jüngere Spieler geeignet ist.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Bescheuerter geht's kaum – aber so mögen es die Japaner: Schleudert der Affe den Golfball weg, müsst auch ihr schnell reagieren.

SCREEN-INFO

Die Bilder entnahmen wir Nintendos Pressedatenbank. Sie scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen auf der Wii konnten wir bei unserer Test-Session im Frankfurter Nintendo-Hauptquartier jedenfalls nicht ausmachen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Tsunku | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 1./2. Quartal 2012

BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

Text | Sebastian Stange

Ihr denkt, ihr habt Rhythmus im Blut? Dieses genial-schräge Geschicklichkeitsspiel stellt euch auf die Probe!

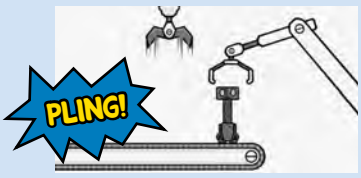
Im Meer der Minispiel-Sammlungen für die Wii-Konsole kommt man sich manchmal ganz verloren vor und überall lauern miese Titel, lieblos zusammengestellt und ohne große Langzeitmotivation. Natürlich gibt es auch gute Genrevertreter, etwa die kolossal erfolgreiche **Mario Party**-Reihe – ein Musterbeispiel für unterhaltsamen Mehrspielerspaß mit lauter kleinen, feinen Gameplay-Häppchen. Verrückter geht es bei **WarioWare: Smooth Moves** zu: Im Sekundentakt prasseln neue Aufgaben auf euch ein. Es ist ungemein schwer, da am Ball zu bleiben. Eine herrlich schräge Spielidee. Doch was da mit **Beat the Beat: Rhythm Paradise** auf euch zukommt, setzt in Sachen Originalität und Witz noch einen drauf!

Herrlich simple Spielidee

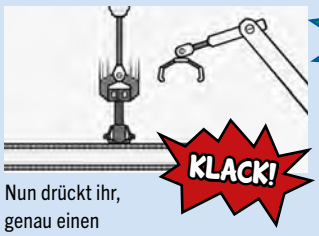
Das Spielkonzept von **Beat the Beat** – vormals als **Rhythm Heaven** bekannt – ist supersimpel, lässt sich aber nur mit Worten schwer vermitteln. Prinzipiell bekommt ihr es mit jeder Menge Minispiele zu tun, in denen ihr stets nur im richtigen Rhythmus auf die A- und B-Taste der Wii-Fernbedienung drücken müsst. Das kompli-

DER RHYTHMUS-REAKTIONS-WAHNSINN IM DETAIL

Wir zeigen euch anhand eines Beispiels, wie die Minispiele in Beat the Beat funktionieren und welche Rolle der Sound darin spielt.

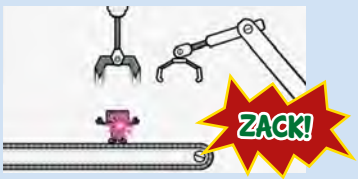


Eine Schraube wird von einem Robo-Arm, passend zum Takt der Musik, auf das Laufband gelegt. Noch müsst ihr nichts tun. Doch das Aufsetzen der Schraube wird von einem hellen Pling! begleitet. Ihr wisst nun: Im nächsten Takt seid ihr dran!



Nun drückt ihr, genau einen Takt nach dem Pling! und im Rhythmus der Musik die A-Taste. Und was tut ihr? Genau: Ihr haltet sie gedrückt!

Solange ihr die Taste haltet, wird die Mutter auf die Schraube gesetzt. Ihr müsst also genau im richtigen Moment loslassen. Nicht zu früh und nicht zu spät. Wie immer gibt euch die Musik vor, wann das ist.



Fertig ist die Schraube! Pling! Klack! Wrrrrrr! Zack! – das ist euer Rhythmus für dieses Minispiel. Doch das Tempo ändert sich zuweilen und wird immer rasanter. Schraubt ihr auch die anderen Muttern perfekt?

ICH WILL DAS SPIELEN, SOFORT!

Wer nicht auf das Wii-Spiel warten will, findet mit den Vorgängern für Nintendo DS und Game Boy Advance tolle Alternativen!

Rhythm Tengoku (GBA)
Der Urvater von Nintendos **Rhythm**-Reihe erschien 2006 für Game Boy Advance und ein Jahr später sogar als Spielautomat mit brandneuem Mehrspielermodus. Allerdings – und jetzt macht euch auf einen Dämpfer gefasst – ist das Spiel ausschließlich in Japan erhältlich. In den charmanten Minispielen müsst ihr die Tasten des Handhelds im richtigen Takt und passend zur Bildschirm-Action drücken. Das war damals herrlich innovativ und extrem fordernd. Und auch wenn der Titel schon einige Jahre auf dem Buckel hat, ist er doch ein zeitloser Videospiel-Klassiker. Solltet ihr ab und an Spiele aus Japan importieren, ist **Rhythm Tengoku** auf jeden Fall den Kauf wert. Das Spiel darf in keiner Japan-GBA-Sammlung fehlen!

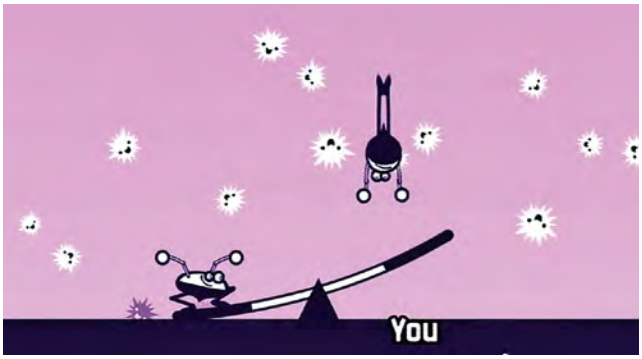
Rhythm Paradise (DS)
Auf dem DS erwartet euch das klassische Spielprinzip der Reihe: Gutes Zuhören ist wichtiger als Hinschauen und ihr gebt im Rhythmus der Musik eure Befehle ein. Allerdings drückt ihr dazu keine Tasten, sondern schiebt den Touchpen über den Bildschirm. Diese Bewegung ist schwer zu erklären, aber sie wird euch gut beigebracht und geht schnell in Fleisch und Blut über. Der Titel wird übrigens mit einem hochkant gehaltenen DS gespielt – wie **Dr. Kawashima**! Bis ihr alle 50 Aufgaben bewältigt habt, vergeht viel Zeit. Denn **Rhythm Paradise** ist schwer, sauschwer! Aber dank des genialen Looks und der sympathischen Inszenierung bleibt man gerne dran. Und da **Rhythm Paradise** heutzutage nur noch wenige Euro kostet, können wir das Spiel bedenkenlos empfehlen!

zierteste Manöver, das euch abverlangt wird, ist das gleichzeitige Drücken zweier Tasten. Dennoch ist **Beat the Beat** nicht einfach. Im Gegenteil: Die kleinen Rhythmusaufgaben sind diabolisch gestaltet – mit bewusst eingebauten Stolpersteinen, Tempowechseln und enem immer schnelleren Ablauf. Nur wer der musikalischen Vorgabe folgt, wird hier siegen können. Die Melodie sowie die Soundeffekte geben euch einen Hinweis darauf, wann ihr am Drücker seid. Im Extrakasten erklären wir das detailliert anhand eines Beispiels!

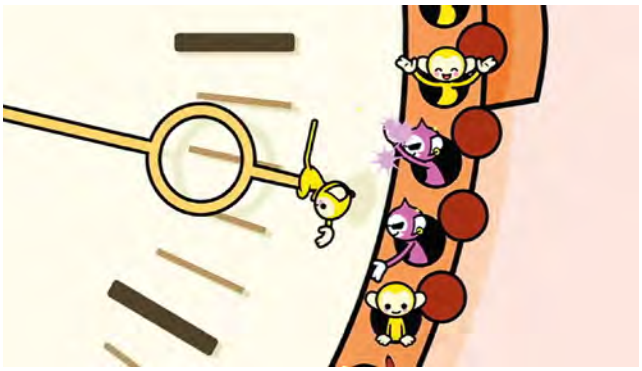
Keine Fuchtel-Einlagen

Auch wenn uns die Tatsache sehr freut, dass endlich ein drittes **Rhythm**-Spiel erscheint – und dann auch noch für Wii! –, so enttäuscht uns doch ein wenig, dass keinerlei besondere Wii-Funktionen unterstützt werden. Weder der Zeiger noch die Bewegungssensoren der Wii-Fernbedienung kommen zum Einsatz. Es scheint, als böten einzig die Tasten ausreichend Präzision für den Spielverlauf. Schließlich entscheiden Sekundenbruchteile darüber, ob eure Eingabe zum richtigen oder falschen Zeitpunkt erfolgt.

Angesichts der putzigen und absolut charmanten Inszenierung verzeihen wir dem Spiel aber, dass es praktisch auf jeder Konsole daheim sein könnte. Wir freuen uns schon jetzt auf den Geschicklichkeitsspaß. Und wenn ihr auch nur einen Funken Rhyhtmus habt, solltet ihr **Beat the Beat** ausprobieren! ■



Wipp-Schaukel einmal anders: Ihr müsst im richtigen Moment auf die Taste hauen, um das Gegenüber nach oben zu schleudern. Das erfordert gute Konzentration.



Obwohl **Beat the Beat** kein Musikspiel nach herkömmlicher Definition ist, kommt es ganz stark auf ein gutes Rhythmusgefühl an – auch in diesem Minispiel.

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Schon das DS-Spiel zockte ich wie besessen!“

Ich erinnere mich noch gern an meine ersten Spielstunden mit **Rhythm Paradise** für DS. Zunächst kam ich gar nicht damit klar, versagte bereits bei den frühen Minispielen. Doch irgendwann machte es klick, ich verließ mich mehr auf meine Ohren, weniger auf meine Augen. Und dann zog mich der Titel krass in seinen Bann. Ich zockte ihn vor allem abends, im Bett – und viel zu lang. Und weil ich Irrer unbedingt alle Levels perfekt schaffen wollte, ließ ich mein Handheld oft fluchend durch die Luft sausen. Das war frustrierend und motivierend zugleich. Wer solche knallhart fordernden und dennoch fairen Konzepte mag, wird beim neuen Wii-Spiel bestimmt fündig! Gut, dass es da die Handgelenk-Schlaufe gibt. Die verhindert das wütende Wegwerfen des Controllers!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Bei manchen Gegnern hilft nur die Flucht.

Die Spielwelt wirkt detailliert und schön.

SCREEN-INFO

Alle Bilder, die ihr in diesem Artikel seht, stammen von Nintendo. Sie geben die Bildqualität authentisch wieder.

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

3DS

GESPIELT N-ZONE

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Project Sora | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 23. März 2012

KID ICARUS UPRISING

Text | Jonas Hilla

Die fulminante Rückkehr des Nintendo-Engels auf den 3DS verspricht satte Action. Aber können die Entwickler diese Erwartung auch erfüllen?

Die meisten Spieler kennen Pit als Prügelkameraden aus **Super Smash Bros. Brawl**. Doch der Kult-Held ist schon seit über einem Vierteljahrhundert auf dem Bildschirm zu sehen. Damals kämpfte Pit, ein Bewohner von Angel Land, in **Kid Icarus** gegen die dunklen Horden der Göttin Medusa. Diese hielt Palutena, die Göttin des Lichts, gefangen. Ausgerüstet mit den drei heiligen Schätzen – dem Spiegelschild, den Lichtpfeilen und den Flügeln des Pegasus – flog Pit durch 2D-Levels und bekämpfte seine Feinde. Trotz des Erfolgs des Erstlings, der 1986 fürs NES erschienen ist, kam nur eine weitere Fortsetzung. 1991 eroberte Pit mit **Von Mythen und Monstern** den Game Boy. 2007 brachte die Virtual Console den Engel zurück auf den Bildschirm. Nun endlich, 26 Jahre nach dem ersten **Kid Icarus**-Auftritt, bekommt Pit eine Generalüberholung und wird mit neuen Waffen, Vehikeln und Spielideen auf dem 3DS ins Rennen geschickt. N-ZONE stellt euch diese vor. ■

Die optischen Effekte wirken schön, können aber auch leicht vom Wesentlichen ablenken.

Auch dieser Gegner wird für Pit ein harter Brocken.

DIE RÜCKKEHR DER FINSTERNIS

Wie sollte es anders sein: Medusa, Königin der Unterwelt, kehrt nach ihrer schmachvollen Niederlage wieder zurück und will sich mit ihrer Unterwelt-Armee an Palutena und der Menschheit rächen. Natürlich springt Pit wieder in die Bresche. Das Spielgeschehen findet nicht nur über den Wolken statt, sondern soll sich auch auf die Erde verlagern. Außerdem sollen neben den bekannten Protagonisten Pit, Palutena und Medusa auch neue Charaktere auf der Bildfläche erscheinen. Die Story verspricht Spannung und Abwechslung.

ALLES IM GRIFF?!

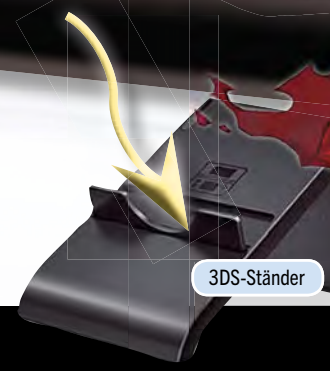
Die Steuerung erfolgt mit dem Schiebepad des 3DS in der einen sowie dem Stylus in der anderen Hand. Um leichteres Spielen zu ermöglichen, führt Nintendo den 3DS-Ständer ein, welcher mit **Kid Icarus Uprising** ausgeliefert wird. Die Steuerung verspricht Präzision, Tempo und Spieltiefe. Linkshänder können das 3DS-Schiebepad Pro anschließen. Ob der 3DS-Ständer und das Schiebepad Pro miteinander kompatibel sind, steht noch nicht fest.

Hier ist Können gefragt: Pit muss sowohl schießen als auch den Schüssen seiner Feinde ausweichen. Bei vielen Gegnern wird es aber schnell unübersichtlich.

Durch Drücken der Schultertaste gibt der Engel einen Schuss ab.

Das Schiebepad bewegt euren geflügelten Protagonisten.

Mit dem Touchpen steuert ihr das Zielkreuz.



3DS-Ständer

UNSER FAZIT: Solide Steuerung, aber nicht die bahnbrechende Innovation. Fast jeder Shooter auf dem DS funktionierte mit dieser simplen Steuerung. Der 3DS-Ständer wird zwar so manches steife Handgelenk verhindern, doch braucht es Anlaufzeit, bevor man sich wirklich an die Steuerung gewöhnt hat.

ACTION IM DREIERPACK

Diesen Herausforderungen muss sich Pit stellen.

Es gibt Flug-Sequenzen, in denen Pit über den Bildschirm fliegt und heranstürmende Gegner bekämpft.

Außerdem gibt es Boden-Kämpfe, in denen Pit mit seinem erweiterten Waffenarsenal gegen einen oder mehrere Gegner antritt. Der Spieler hat die Möglichkeit, sich zwischen Nah- und Fernkampfwaffen zu entscheiden.

Bosskämpfe: Schurkin Medusa macht Pit wieder das Leben schwer. Großartig in Szene gesetzte Kämpfe machen jeden Level zu einer Herausforderung.

DER HÖLLENKESSEL

Das Spiel ist euch zu hart? Dann schaltet einen Gang runter!

Abwechslung verspricht der Höllenkessel, ein neues Feature, mit dem der Spieler den Schwierigkeitsgrad individuell anpassen kann. Auf einer Schwierigkeitsskala von 0,0 bis 9,0 kann der Spieler frei wählen. Der Standard liegt bei 2,0. Es ist also Luft nach oben. Während des Spiels sammelt Pit Herzen von seinen Gegnern. Diese kann er einsetzen, um einen höheren Schwierigkeitsgrad freizuschalten. Meistert er die Herausforderung, winken bessere Gesundheit und Ausrüstung, scheitert man daran, schaltet das Spiel automatisch einen Level herunter. Die eingesetzten Herzen sind allerdings verloren. So kann jeder selbst bestimmen, wie schwierig er es haben möchte.

PIT SCHEITERT AM LEVEL

PIT SCHAFFT DEN LEVEL

SCHWIERIGKEIT 2,0

SCHWIERIGKEIT 3,0

SCHWIERIGKEIT 4,0

DES ENGELS NEUE WAFFEN

Pit kann während seines Abenteuers auf neun verschiedene Waffentypen zurückgreifen. Dadurch soll jeder Durchgang ein individuelles und abwechslungsreiches Erlebnis werden. Die Waffen unterscheiden sich elementar voneinander und sollen mit Besonderheiten aufwarten. Zusätzlich kann jede Waffe aufgebessert werden. So kann der Spieler sich auf seine Lieblingswaffen spezialisieren.

ALLGEMEIN

Zusätzlich soll Pit über verschiedene Vehikel verfügen. Über diese ist aber noch nicht sehr viel bekannt – nur, dass sie in einigen Kapiteln zur Verfügung stehen werden.

DER BOGEN

Einer von Pits treuen Wegbegleitern ist der Bogen, mit welchem er Lichtpfeile verschießen kann. Glücklicherweise gibt es davon einen unbegrenzten Vorrat, da Pit öfter mal einen Pfeil verschießen muss.

DIE KLAUEN

Die neuen Klauen sind gefährliche Nahkampfwaffen, die aber auch in der Lage sind, ihre Klingen auf kurze Distanz zu verschießen. Außerdem kann Pit als Spezialattacke Wirbelwindschüsse erstellen.

DIE KLINGE

Dieses Kampfinstrument ist eine Fernkampfwaffe. Sie schießt Plasmaschüsse auf lange Distanz ab. Im Nahkampf wird die Klinge mit Plasmaenergie geladen. Eine schlagkräftige Kombination.

Größenunterschied: Auch dieser Gegner wird für Pit ein harter Brocken.

Pit feiert nach 25 Jahren sein Comeback. Das Warten hat sich wirklich gelohnt.

Als Vertreter der Menschen mischt Magnus mit: Als solcher besitzt er keine magischen Kräfte.

MEINUNG • JONAS HILLA

„Viel versprochen … jetzt muss es nur so kommen!“

Dass sich Nintendo bei der Rückkehr von Pit viel vorgenommen hat, war mir von vornherein klar. Ich hoffe nur, dass sie sich dabei nicht übernehmen. Denn all die schönen Ankündigungen wecken natürlich auch hohe Erwartungen. Hält **Kid Icarus: Uprising**, was es verspricht, werden wir ein großartiges Spiel bekommen, welches Action und Anspruch miteinander verbindet. Und fügt sich das Spielelement des Höllenkessels (siehe Extrakasten auf Seite 24) stimmig ins Abenteuer ein, kommen auch ungeübte Spieler zum Zug. Ich sehe der längst überfälligen Rückkehr von Pit auf jeden Fall mit Spannung entgegen.

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Meine anfängliche Skepsis schwindet!“

Ich hatte bereits das Vergnügen, eine Vorschau-Fassung des Spiels zu zocken und war damals von der Grafik sehr angetan, doch mit der Steuerung wurde ich einfach nicht warm. Mit dem neuen 3DS-Zubehör, das mit **Uprising** erscheint, sollte das Ballern besser und angenehmer funktionieren. Eine neue Zusatz-Hardware ist zwar nicht die eleganteste Lösung, aber wenn das Zocken damit mehr Spaß macht, kann ich gut mit einem Standfuß für meinen 3DS leben. Die neuesten Bilder des Spiels haben meinen positiven Eindruck von der Grafik bestärkt. Egal, wie sich **Kid Icarus** spielen lässt, super aussehen wird es auf jeden Fall!

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

Dieser Screenshot zeigt die Aufmachung des Kampfbildschirms. Unten wählt ihr die gewünschten Angriffe aus.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2012

PAPER MARIO

Text | Christoph Kraus

Mario ist in seinem neuen 3DS-Rollenspiel platt wie eine Flunder – aber aufgeweckt wie eh und je!

SCREEN-INFO

Alle Bilder, die ihr auf dieser Doppelseite seht, stammen aus der Pressedatenbank von Nintendo of Europe und geben die Bildqualität authentisch wieder.

Es gibt eine Faustregel unter Nintendo-Fans, die lautet: „Wo Mario draufsteht, ist auch Mario drin!“ Könntet ihr euch beispielsweise vorstellen, dass das Pilzkönigreich von jemand anderem als Bowser bedroht wird? Oder dass sich Superstar Mario die Klempnermontur auszieht und sich einen Arztkittel überstreift? Na gut, das war ein schlechtes Beispiel. Aber sicher ist: Ein **Mario**-Spiel ohne Schildkrötenpanzer, Gumbas, Prinzessin Peach, Bowser und rotgepunktete Pilze wäre nicht denkbar! Ebenfalls unzertrennlich ist der typische Slapstick-Humor mit der **Paper Mario**-Reihe verbunden. Wir lieben die Rollenspielserie für die stimmige Präsentation im Comic-Look, die zahlreichen Anspielungen auf frühere Klempner-Abenteuer und die abgedrehten Wortspiele (etwa die Wortkreation „Steckweg 08/20“ – eine Anspielung auf Luigis Geisterstaubsauger). Kann das neue 3DS-Epos überhaupt an die einstigen Erfolge der Rollenspielreihe anknüpfen?

Flach und trotzdem 3D!

Es sieht ganz danach aus, als würde **Paper Mario** auch auf dem 3DS über all das verfügen, was die Serie auf dem Nintendo 64, dem GameCube und der Wii auszeichnete. Da wäre einerseits die ausgefallene Perspektive: Obwohl die Spielwelt der neuen Episode abermals dreidimensional

Huch! Wurde Toad etwa geklont? Es sieht ganz danach aus, denn dieses beschauliche Dorf beherbergt gleich eine ganze Pilzhorde.

Diese Nokobon-artigen Schildkröten haben bald nichts mehr zu lachen: Mario greift zur Schere – da haben die Papier-Koopas keine Chance.

gestaltet ist, laufen deren Bewohner als platte 2D-Figuren durch die Levels. Im Klartext heißt das: Papier-Mario marschiert etwa eine spiralförmige Wendeltreppe nach oben – und der Spieler muss dazu lediglich das Steuerkreuz nach rechts bewegen, da sich die Kamera gleichsam mitdreht. Das Zusammenspiel der verschiedenen Perspektiven ist dabei grandios gelungen.

Verlängerter Arm

Wie es zu erwarten war, dient der Touchscreen primär als Erweiterung der Aktionstasten. Auf dem Mini-Monitor wählt ihr in den actionreichen Rundenkämpfen die Angriffe aus und könnt, selbst während ihr durch die Landschaft spaziert, darauf zurückgreifen. Zudem ist dort stets das Inventar und die Verfassung des Helden einsehbar – etwa was die Statuswerte betrifft. So wird der untere Bildschirm sinnvoll genutzt.

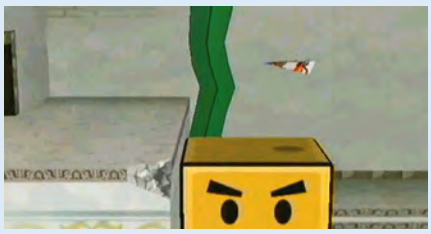
Pilz-Alarm!

Offenbar spielt Toad in der Geschichte der neuen **Paper Mario**-Episode eine große Rolle, denn das Urgestein des Pilzkönigreichs taucht auf den bislang veröffentlichten Screenshots auffallend oft auf. Ein deutliches Anzeichen dafür, dass der Pilzkopf alles andere als eine Nebenrolle haben wird! Tiefgehende Fakten zum Spiel erwarten wir jedoch erst auf der E3-Messe Anfang Juni. Bislang bleibt uns nur die Vorfreude auf ein prickelndes, umfangreiches, humorgespicktes Rollenspiel – vielleicht sogar das witzigste, das der Nintendo 3DS jemals sehen wird!

DESHALB LIEBEN WIR PAPIER-MARIO

N-ZONE-Leser Michael Moor kürt die besten Elemente der Rollenspielreihe.

HUMOR TRIFFT NOSTALGIE
Die Entwickler hängen stark an Marios Wurzeln, wie an dieser Stelle zu sehen ist. Bowser marschiert hier in bester **Super Mario Bros.**-Manier durch einen Level und räumt dort mit seiner gewaltigen Körpermasse auf. In **Super Paper Mario** ist sogar Level 1-2 aus dem NES-Original enthalten.

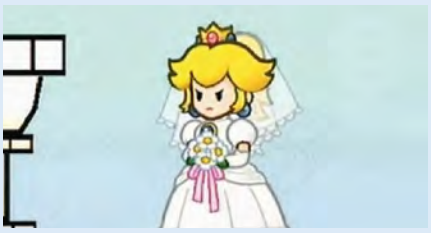


AUSGEFLIPPTE VERWANDLUNGEN
Eingefleischte Fans wissen: Kein **Mario**-Spiel kommt ohne Verwandlungen aus. In **Paper Mario: Die Legende vom Äonentor** verwandelt sich der Superklempner an einigen Stellen sogar in einen Papierflieger, wie der links abgedruckte Screenshot beweist. Mario ist eben ein Tausendsassa!

UNTERSCHIEDLICHE PERSPEKTIVEN
In **Super Paper Mario** kann Mario seine Perspektive ändern, was in vielen Situationen nützlich sein kann, beispielsweise um versteckte Eingänge zu finden. Leider verliert Mario in diesem Zustand schnell Energie, sodass er wieder in den 2D-Modus wechseln sollte, um ein vorzeitiges „Game Over" zu verhindern.

EIN STARKES TEAM
Auch ein Held wie Mario braucht Hilfe: Bruder Luigi, Erzrivale Bowser und Dauerentführungsopfer Peach sind sogar für kurze Zeit lenkbar. Doch erst in **Super Paper Mario** bilden sie ein Team, um gemeinsam gegen das Böse zu kämpfen. Nur Bowser tut dies widerwillig, da er die absolute Macht für sich beansprucht.

TOTAL VERRÜCKT!
In manchen Spielen werden auch Stellen gezeigt, die man sich vorher nicht erträumt hätte. Ein Beispiel ist die hier gezeigte Hochzeit zwischen Bowser und Prinzessin Peach aus **Super Paper Mario**. Jedoch standen beide unter Hypnose, sodass diese Ehe nicht als gültig bewertet werden kann …



Widerspruch in sich: Obwohl die Figuren platt wie Papier sind, ist die Spielwelt dreidimensional gestaltet.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Humor trifft Nostalgie"

Was bislang über das neue **Paper Mario** für den 3DS bekannt ist, deutet auf ein äußerst spaßiges Rollenspiel hin, das seinen Vorgängern für Nintendo 64, GameCube und Wii in hoffentlich jeder Hinsicht gleichwertig sein wird. Vor allem die clevere Touchscreen-Nutzung weist auf sinnvolle Spieleinlagen hin, die bislang noch nicht möglich waren – wahrscheinlich nutzen die Entwickler die Konsole sogar besser aus, als es bei **Super Paper Mario** der Fall war, als die Wii-Fernbedienung schon auf clevere Art und Weise genutzt wurde. Der Touchpen bietet noch frischere Möglichkeiten in puncto Spieldesign.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Mann gegen Monster: Die Spielumgebungen sehen vor allem im 3D-Look sehr gelungen aus und bieten eine überraschend hohe Fülle an kleinen Details.

Abgefahren: Haie mit Beinen? In dem Action-RPG aus dem Hause Square Enix dürft ihr euch nicht nur auf viele, sondern auch auf recht lustige Gegner einstellen.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** n-Space | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** 2012

HEROES OF RUIN

Text | Thomas Eder

Auf den Spuren des PC-Klassikers Diablo: Hack & Slay in Reinform für Nintendos Kleinen!

SCREEN-INFO

Die abgebildeten Screenshots stammen vom Publisher Square Enix. Sie wirken nicht nachträglich bearbeitet und entsprechen voll unseren Eindrücken, die wir im Rahmen unserer Anspielsession gewinnen konnten.

Auf dem PC sehnen sich Fans des Action-RPG-Genres seit Jahren nach dem dritten Teil der **Diablo**-Reihe, der 2012 erscheinen soll. Dabei handelt es sich um ein sogenanntes Hack & Slay, einer Untergattung von RPGs, in denen Kämpfe und weniger die Rollenspielelemente im Vordergrund stehen. Nach demselben Prinzip funktioniert die Spielmechanik von **Heroes of Ruin**, das der für seine grandiosen Rollenspiele bekannte Publisher Square Enix in diesem Frühjahr in den Handel bringt. Wir hatten kürzlich die Gelegenheit, uns in einigen Dungeons auszutoben.

Bekannt & bewährt

Beim Gameplay vertrauen die Entwickler aus dem für zahlreiche DS- und Handheldspiele bekannten Studio n-Space auf Altbewährtes: Euch erwartet ein Action-RPG in Reinform. Soll heißen, ihr durchstreift mit eurem Helden, den ihr euch vor Spielbeginn äußerlich wie in Hinsicht auf seine Fähigkeiten editieren könnt, zahlreiche Dungeons, in denen es eine Vielzahl an Waffen, Ausrüstungsgegenständen und Items zu entdecken gibt. Diese werdet ihr in den zahlreichen Kämpfen gegen unterschiedlichste Gegner auch bitter nötig haben. Gekämpft wird mit Standardattacken wie Schwerthieben, Spezialattacken, die ihr im Spielverlauf freischaltet, sowie magischen Attacken. In jedem Dungeon gibt es Aufgaben zu erfüllen, die teilweise für den Spielfortschritt wichtig sind, teilweise aber auch als Nebenquests optional erledigt werden können. Genreüblich handelt es sich dabei um leichte Jobs, die ihr von Personen in den Levels erhaltet. Auch die Story rückt etwas in den Hintergrund – wie eingangs erwähnt liegt der Fokus auf den Kämpfen, der Entwicklung eurer Spielfigur und dem Sammeln und geschickten Einsatz von Ausrüstungsgegenständen und anderen Items. Das mag simpler und weniger spaßig klingen, als es wirklich ist: Schon nach wenigen Minuten Spielzeit waren wir der motivierenden Spielmechanik erlegen.

Feature-Feuerwerk

Wenn man bei der Spielmechanik schon auf Bewährtes zurückgreift, dann lässt man sich bei den Features und der Technik nicht lumpen. So dürft ihr euch auf einen lokal und im Internet spielbaren Koop-Modus für bis zu vier Spieler freuen –

Viel zu tun: Neben den obligatorischen Aufgaben dürft ihr zudem noch eine Reihe optionaler Nebenquests erfüllen und dafür Belohnungen einsacken.

Gigantisch: Neben den unzähligen Kämpfen gegen kleinere Gegner erwarten euch in den Dungeons auch einige, spektakulär inszenierte Bossfights.

Déjà-vu ausgeschlossen: Die Abschnitte werden durch ein speziell entwickeltes dynamisches Dungeon-System bei jedem Spielen neu generiert.

eure Kumpels können sich jederzeit ins Geschehen mit ein- oder auch ausklinken. Dann wird der Schwierigkeitsgrad in Form von Gegneranzahl und deren KI entsprechend angepasst, sodass ihr auch ja nicht unterfordert werdet. Und damit auch keine Langeweile bei dem Gemetzel aufkommt: Wenn ihr ein weiteres Mal in einen bereits durchquerten Abschnitt zurückkehrt, wird dieser stets durch ein sogenanntes dynamisches Dungeon-System neu generiert.

Bei der Technik lassen die Entwickler ebenfalls nichts anbrennen: Die Spielumgebungen stecken voller Details und sehen vor allem in 3D sehr schick aus – ebenso wie die Animationen der Spielfiguren und Gegner. Auch Soundeffekte und musikalische Untermalung passen zum Geschehen auf den beiden 3DS-Bildschirmen. Erwartungsgemäß dient der untere Bildschirm unter anderem dazu, euer Inventar zu verwalten oder sich anhand der Karte in den Levels zu orientieren. Die Steuerung funktionierte in der von uns gespielten Vorschau-Fassung insgesamt recht gut, die Navigation in den Menüs oder im Inventar war relativ unkompliziert. Alles in allem waren wir nach unserer ausgiebigen Anspielsession schnell sehr angetan von **Heroes of Ruin** und freuen uns schon jetzt darauf, in wenigen Wochen gemeinsam auf Beutezüge auf dem 3DS zu gehen. ■

Detailliert: Die Spielfiguren wie auch die vielen Gegner sind sehr anschaulich gestaltet, ihre Bewegungen sind zudem noch schön animiert.

Bestens ausgerüstet: Die Spielcharaktere verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten und Waffen –sogar geballert wird in den Dungeons!

Mini-Welt: Aufgrund der sehr kleinen Darstellung gehen Details oftmals in der Action unter. Außerdem leidet die Übersicht bei Kämpfen gegen viele Feinde.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Auf den Mehrspieler-Modus bin ich heiß!“

Ich habe bereits in **Baldur's Gate** auf dem GameCube meiner Kampf- und Sammelwut ausgiebig gefrönt und mir schon lange ein klassisches Hack&Slay-Spiel gewünscht. **Heroes of Ruin** hat auch ohne prominente Marke im Hintergrund das Zeug dazu, Freunde actionlastiger Rollenspiele zufriedenzustimmen – vor allem dank des großen Umfangs in Form immer wieder neu generierter Dungeons und unzähliger Items. Mein persönliches Highlight ist bislang der Mehrspieler-Modus, der aufgrund der Chat-Option weit über den Einzelspieler-Modus hinaus für kurzweilige Unterhaltung sorgen sollte.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1

2

3

4

5

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // wünscht sich …

… ausreichend Zeit, um die Spielwelt von **The Last Story** bis ins letzte Eck zu erkunden. An seinen Feierabenden ist unser Senior derzeit nämlich voll im RPG-Fieber und verbringt Stunden damit, seine Party aufzuleveln und fiese Bossfights zu gewinnen.

… zumindest einen Hauch Winter, damit die Investition in eine wintertaugliche Bereifung seines Vehikels nicht ganz für die Katz gewesen ist.

Christoph Kraus //stellt fest, …

… dass in Franken die höchste Form des Lobes wie folgt lautet: „bassd scho", alternativ „nicht so schlecht". Merke dazu: „Net g'schimpft ist genug g'lobt!" – mehr Euphorie lässt sich aus Otto Normalfranke einfach nicht herauspressen. Und das bassd scho so, damit man uns nicht für Bayern hält.

… dass die Tage immer länger werden. Merke dazu: „An Mariä Lichtmess (2. Februar) die Suppe bei Tag ess'!"

Sebastian Stange // hat endlich …

… mal wieder Zeit zum Lesen! Die Spiele-Welle vom Ende 2011 ist abgeebbt und endlich ist Zeit, ein paar Bücher zu lesen. Ganz oben auf der Liste: George R. R. Martin – **Das Lied von Eis und Feuer**. Epische, klischeefreie und knallharte Fantasy.

… ein paar Miis getroffen. Während Street Pass auf dem Arbeitsweg nie Ergebnisse brachte, landeten bei einer Zugfahrt nach Hannover endlich erste Gast-Miis auf Sebastians 3DS. Willkommen, Freunde!

Uwe Hönig // nimmt …

… sich ein Wochenende Zeit für Resi! Bisher hat Uwe es geschafft, **Revelations** nur ganz kurz anzuspielen, damit er sich die Spannung nicht verdirbt. Stattdessen will er das von ihm sehnlich erwartete Spiel nun bald – in Ruhe und ohne Kollegenkommentare –am Stück durchzuspielen.

… die Wii U ins Visier. Schon jetzt tönt Uwe, dass er die Wii U so bald wie möglich haben muss. Zum Glück muss er diesmal nicht zum teuren Importhändler!

Matthias Schöffel // hat schon wieder …

… eine ellenlange Liste von Platten, die diesen Monat angeschafft werden wollen. Ganz oben steht die neue Motorpsycho mit dem schönen Titel **The Death Defying Unicorn**, im Katalog seines Lieblingsversenders beschrieben als „die grandiose, bombastische, alles niederwalzende Wiedergeburt des Progressive Rock. Die Stil-Schranken zerschmetternde Rückkehr des kolossalen Konzeptalbums." Herrschaften!

… eine fiese Erkältung.

David Mola // verabschiedet …

… sich nach der Produktion just dieser N-ZONE-Ausgabe in einen zweiwöchigen Urlaub. Das wird großartig! Endlich liegen gebliebene Spieleperlen zocken und mal wieder ein bisschen Sport treiben. So weit der Plan …

… sich schon mal vorab von seiner Wii. **The Last Story** wird wohl das letzte Game sein, das ich mir auf meiner Wii zu Gemüte führen werde, danach ab damit ins heimische Konsolenmuseum.

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

Freut sich so langsam, aber sicher auf die E3. Denn die könnte dieses Jahr mal wieder richtig genial werden! Handfeste Details zur Wii U, neue Nintendo-3DS-Spiele und vieles mehr. Das wird super! Sein Körper wird sich allerdings bedanken: Dem drohen eine Woche Schlafentzug und eine Überdosis Koffein.

MARCUS SCHWATKE

… ist vom Schiebepad Pro begeistert. Seit **Resident Evil: Revelations** zusammen mit dem Schiebepad Pro in der Redaktion ankam, lobt es unser Praktikant in den höchsten Tönen. Am liebsten würde der alte **Resident Evil**-Fan den Handheld gar nicht mehr aus der Hand legen und nur noch auf Zombiejagd gehen.

MAX DREWS

… träumt von der Wii U. Auch wenn es in den letzten Monaten kaum wirklich neue Infos zur Nachfolgekonsole der Wii gab, ist Max jetzt schon heiß auf die neue Nintendo-Hardware. Und bis diese erscheinen wird, bleibt er seiner guten alten Wii weiterhin treu und knöpft sich ein weiteres Mal seine Lieblings-Wii-Games vor.

MARKUS MAHNS

… ist entzückt. Die neuesten Infos aus dem **Pokémon**-Universum sind heiß, vor allem die rund um das kürzlich in Japan angekündigte Rollenspiel für den DS. Doch bevor er sich wieder auf dem Handheld seiner Sammellust widmet, will er zuerst einmal alle Sammeltierchen aus **PokéPark 2** für die Wii gefangen haben.

LUKAS SCHMID

… ist auf Action aus! Nach **Zelda: Skyward Sword** und **The Last Story** hat Lukas vorerst für seinen Geschmack genug Abenteuer erlebt. Wonach er sich jetzt sehnt, ist es einfach nur etwas unkomplizierte, actionreiche Spielekost ohne komplexes Spielsystem und große Story. Die Wahl fiel auf das neue 3DS-**Mario Kart**!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	MARIO PARTY 9 (Wii)	THE LAST STORY (Wii)	THE LAST STORY (Wii)	THE LAST STORY (Wii)
FLOP-TITEL	RELOAD (Wii)	RELOAD (Wii)	COCOTO KART RACER 2 (Wii)	COCOTO KART RACER 2 (Wii)
MARIO PARTY 9 (Wii)	∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 36	Wenn es nach mir persönlich ginge, könnte Nintendo jedes Jahr einen neuen Serienteil herausbringen. Allerdings merkt man der Reihe ganz klar an, dass das Konzept seit mehr als zehn Jahren unverändert ist. **8**	Neun Teile ist die Spielereihe nun schon alt! Aber mit jedem neuen Teil verlor ich ein wenig mehr das Interesse an der heiteren Sternejagd. Das Spielkonzept nutzt sich mit der Zeit halt etwas ab! **7**	Ohne Freunde würde ich **Mario Party 9** nicht zocken, aber zusammen mit den lieben Kollegen rockt die Minispielsammlung. Einziges Problem: Christoph und Sebastian sind die besseren Partylöwen! **7**	**Mario Party 9** bietet gewohnte Qualität und vor allem in geselliger Runde entfaltet der Titel eine Menge Spielspaß. Dank der abgedrehten Aufgaben in den unzähligen Minispielen bleibt kein Auge trocken! **8**
THE LAST STORY (Wii)	∅ **WERTUNG: 8,5** Test S. 42	Endlich mal wieder ein Rollenspiel, das Genre-Liebhaber von der ersten Minute an in seinen Bann ziehen wird! Das hat es seit **Xenoblade Chronicles** nicht mehr auf der Wii gegeben – und das muss man loben. **8**	Eigentlich hätte dieses wunderbare Rollenspiel nur eine 8 bekommen, doch da es solch umfangreiche und atmosphärisch dichte Titel auf Wii viel zu wenige gibt, verdient **The Last Story** locker einen Punkt mehr! **9**	**Xenoblade** gefällt mir einen Hauch besser, doch werde ich auch **The Last Story** in den nächsten Wochen bis zum Abspann spielen. Für mich ein Highlight der aktuell sehr leeren Wii-Releaselisten. **8**	Die epische Hintergrundgeschichte und das Kampfsystem sorgen für wochenlange Unterhaltung auf hohem Niveau. Zudem bietet **The Last Story** einen Online-Modus für bis zu sechs Spieler! **9**
RELOAD (Wii)	∅ **WERTUNG: 4,5** Test S. 48	Ist es ein gutes Zeichen, wenn einem bereits nach fünf Minuten die Fingerkuppen wehtun, weil sich der Abzug der beiliegenden Wii-Knarre nicht angenehm drücken lässt? Auch das Spiel ist ein Schmarrn! **4**	Das öde Ballerspiel allein reizt mich schon mal gar nicht. Wenn dann noch die beigelegten Plastikknarren unter aller Sau – entschuldigt meine Wortwahl! – verarbeitet sind, dann sehe ich absolut schwarz! **2**	Trotz der Blase, die ich mir beim Ballern an meinem Finger eingefangen habe, finde ich **Reload** nicht sooo übel. Immerhin funktioniert das Ballern relativ präzise und die Grafik ist „nur" unspektakulär. **6**	Bei **Reload** handelt es sich um ein Schießbuden-Spiel, bei dem ihr mit unterschiedlichsten Knarren auf Holzziele ballern dürft. Blut fließt dabei keines, doch leider mangelt es auch an Abwechslung! **6**
COCOTO KART RACER 2 (Wii)	∅ **WERTUNG: 5,0** Test S. 49	Ein seelenloses Rennspiel! Dieses Kart-Einerlei lässt alles vermissen, was ich an **Mario Kart** so sehr liebe: Figuren, die einem ans Herz wachsen, Strecken, die Spaß machen – und ein prickelndes Fahrgefühl. **5**	Und noch ein Vertreter des Konzepts „08/15-Spiel plus Plastik-Gimmick". Das Lenkrad ist kein Totalreinfall, spielerisch schafft die Raserei aber gegenüber der Rennspiel-Konkurrenz aber keinen Podiumsplatz. **5**	**Cocoto Kart Racer 2** hätte vor drei Monaten erscheinen sollen, dann hätte ich dem Spielchen vielleicht mehr abgewinnen können. Doch gegen die **Mario**-Konkurrenz ist der Racer einfach chancenlos. **5**	**Cocoto Kart Racer 2** kostet zwar inklusive Lenkrad nur 30 Euro. Doch leider kann der Fun-Racer nicht mit dem großen Vorbild von Nintendo konkurrieren. Wer also **Mario Kart** besitzt, braucht **Cocoto** keinesfalls. **5**
TEKKEN 3D PRIME EDITION (3DS)	∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 50	Traditionell kann ich mit realistischen Beat 'em Ups à la **Tekken** nicht viel anfangen. Habe ich schon erwähnt, dass ich mich sehr auf die Rückkehr der **Smash Bros.** freue? Nein? Gut, dann habe ich dies hiermit getan. **7**	Großer Umfang, kernige Action, schöne Grafik und dazu ein 3D-Film als Bonus? Das gefällt mir! Wer Prügelspiele mag, findet für den 3DS immer mehr tolle Titel. Endlich mal ein Spiele-Trend, der mir gefällt! **8**	Und noch eine coole Prügelserie für Unterwegs: Ich mochte **Tekken** schon auf der PlayStation 1 und freue mich daher umso mehr, dass es sich mit der **Prime Edition** auf dem 3DS einfach super kloppen lässt! **8**	Der 3D-Effekt vermittelt ein gelungenes Spielgefühl! Ergänzt werden die gewohnt flotten Kämpfe durch einen kompletten computergenerierten Film, den die Entwickler auf das Spielmodul gequetscht haben! **8**
ONE PIECE: GIANT BATTLE (3DS)	∅ **WERTUNG: 7,0** Test S. 52	Aus der Anime-Vorlage haben die Entwickler das Bestmögliche herausgeholt. Die Kultreihe versprüht einen fantastischen Charme – vorausgesetzt, man ist mit den Figuren vertraut und mag **One Piece**. **8**	Es ist ein knallbuntes, actionreiches Tropenabenteuer – aber es kann mich nicht wirklich fesseln. Denn ich bin kein Fan der Piratenbande von **One Piece**. Ein klarer Fall von „Geschmackssache"! **7**	Ich wurde schon auf der Wii nicht so recht warm mit **Unlimited Cruise 2**, weswegen ich auch einen Bogen um die 3DS-Fassung gemacht habe. Schlecht schaut es ja nicht mal aus, aber das Szenario … **6**	Das Remake des Wii-Games glänzt mit fetten 3D-Effekten und Bonusmaterial wie dem neuen Marineford-Modus, in dem ihr verschiedene Kampf-Highlights aus der Anime-Serie nachspielen dürft. **7**

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
FEBRUAR		
Dragon's Lair Trilogy	NBG	23. Februar I 2012
The Last Story	Nintendo	24. Februar I 2012
Wild Adventures	Bigben	24. Februar I 2012
Zumba Fitness 2	505 Games	23. Februar I 2012
MÄRZ		
Bit Trip Complete	dtp Entertainment	23. März I 2012
Cabela's Big Game Hunter 2012	Activision	16. März I 2012
Camaro Wild Ride	F + F	30. März I 2012
Club Penguin Spieltag	Disney Interactive	8. März I 2012
Mario Party 9	Nintendo	2. März I 2012
PokéPark 2: Wonders Beyond	Nintendo	16. März I 2012
2012		
Attack at the Movies	505 Games	2012
Battle vs. Chess	Topware	2012
Beat the Beat: Rhythm Paradise	Nintendo	2012
Dance Sensation	505 Games	2012
Dragon Quest Collection	Square Enix	2012
Dragon Quest X	Square Enix	2012
Enclave	Topware	2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	Sommer I 2012
Pandora's Tower	Nintendo	2012
Tales of Graces	Namco Bandai	2012
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2012
We Sing Pop	Nordic Games	2012
We Sing 80's	Nordic Games	2012
Winter Sports 2012	PQube	2012

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
FEBRUAR		
Cradle of Persia	Rondomedia	21. Februar I 2012
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	24. Februar I 2012
MÄRZ		
Club Penguin: Elite Penguin Force	Disney Interactive	8. März I 2012
Jewel Quest 5: The Sleepless Star	dtp Entertainment	23. März I 2012
Landwirtschafts-Simulator 2012	astragon	31. März I 2012
Sternenschweif: Das Geheimnis im Zauberwald	Schmidt Spiele	9. März I 2012
2012		
Battle vs. Chess	TopWare Interactive	2012
Inazuma Eleven 2: Blizzard	Nintendo	2012
Inazuma Eleven 2: Firestorm	Nintendo	2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	Sommer I 2012
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Interactive	Nicht bekannt

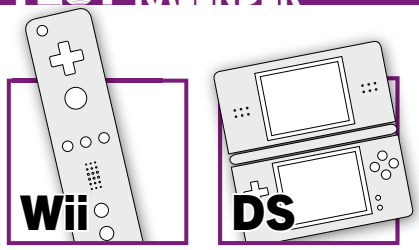
The Last Story (Wii) — 24. Februar 2012

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
FEBRUAR		
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	3. Februar I 2012
Fantasy Pets 3D	Ubisoft	2. Februar I 2012
Hidden Objects 3D	dtp Entertainment	15. Februar I 2012
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	10. Februar I 2012
Monster 4x4	Ubisoft	2. Februar I 2012
One Piece: Unlimited Cruise Special	Namco Bandai	10. Februar I 2012
Pac-Man Party 3D	Namco Bandai	10. Februar I 2012
Pinball Hall of Fame	Bigben	10. Februar I 2012
Puzzler Crosswords 3D	Ubisoft	2. Februar I 2012
Tekken 3D Prime Edition	Namco Bandai	17. Februar I 2012
MÄRZ		
4 Elements	dtp Entertainment	23. März I 2012
Azada	dtp Entertainment	23. März I 2012
Bit Trip Saga	dtp Entertainment	23. März I 2012
Funky Barn 3D	Ubisoft	März I 2012
Hunde & Katzen 3D - Tierisch verspielt!	dtp Entertainment	30. März I 2012
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	23. März I 2012
Landwirtschafts-Simulator 2012	astragon	29. März I 2012
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	8. März I 2012
Rayman Origins	Ubisoft	15. März I 2012
Rhythm Thief und der Schatz des Kaisers	Sega	30. März I 2012
Treasures of Montezuma 2	dtp Entertainment	23. März I 2012
2012		
Animal Crossing	Nintendo	2012
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2012
Carnival Games	Take 2	2012
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2012
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2012
Crash Time 4	PQube	2012
Fire Emblem	Nintendo	2012
Heroes of Ruin	Square Enix	Frühjahr I 2012
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	Sommer I 2012
Luigi's Mansion 2	Nintendo	2012
Mario Tennis	Nintendo	2012
Monster Hunter Tri G	Capcom	2012
Paper Mario	Nintendo	2012
Professor Layton 5	Nintendo	2012
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
The Rolling Western	Nintendo	Nicht bekannt

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012 (3DS) — 10. Februar 2012

Metal Gear Solid Snake Eater 3D (3DS) — 8. März 2012



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

Wii

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
	23. Februar	Zumba Fitness 2	505 Games
	23. Februar	Dragon's Lair Trilogy	NBG
Test S. 42	24. Februar	The Last Story	Nintendo
	24. Februar	Wild Adventures	Bigben
Test S. 36	2. März	Mario Party 9	Nintendo
	8. März	Club Penguin Spieltag	Disney Interactive
Vorschau S. 20	16. März	PokéPark 2: Wonders Beyond	Nintendo
	16. März	Cabela's Big Game Hunter	Activision
	23. März	Bit Trip Complete	dtp Entertainment

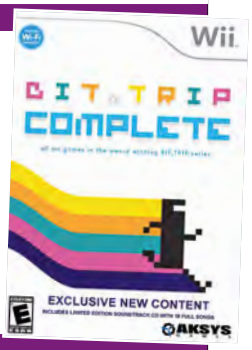
DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
21. Februar	Cradle of Persia	Rondomedia
24. Februar	Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai
8. März	Club Penguin: Elite Penguin Force	Disney Interactive
9. März	Sternenschweif: Das Geheimnis im Zauberwald	Schmidt Spiele

23.02. BIT TRIP COMPLETE

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Mittlerweile sind bereits sechs **Bit Trip**-Spiele erschienen, die in Complete allesamt auf eine Disc gepackt werden. Die Geschicklichkeits-Games rund um den Helden Captain Video bestechen vor allem durch ihre stylische Präsentation im Retro-Look und natürlich dem Elektro-Soundtrack. Neben neuen Herausforderungen und Online-Ranglisten enthält das Kompendium eine Menge verschiedenstes Bonus-Material, etwa eine Soundtrack-CD sowie üppige Bilder, Audio- und Video-Galerien.



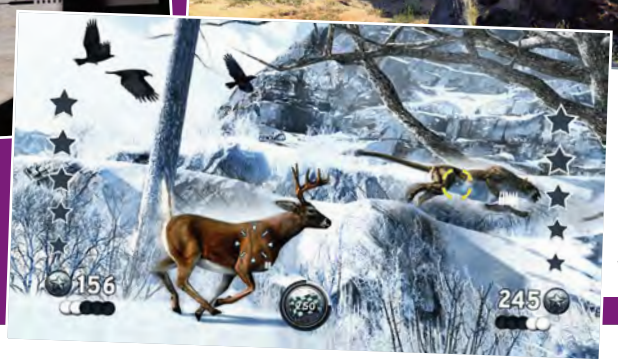
2.03. CLUB PENGUIN SPIELTAG

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

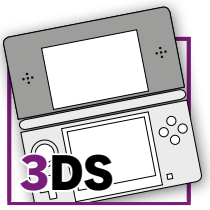
Bei **Club Penguin** handelt es sich um ein Disney-Online-Rollenspiel für jüngere Spieler. Passend dazu erscheint eine Minispiel-Sammlung, in der ihr euch mit den lustigen Disney-Pinguinen in verschiedenen Disziplinen wie Rodeln oder Eishockey austoben dürft.

16.03. CABELA'S BIG GAME HUNTER

HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: ACTION



Auch im neuesten Ableger der **Cabela's**-Reihe geht's wieder einer Menge Tierchen mit an den Kragen. Dazu dient euch erneut die Top-Shot-Elite-Plastikwumme, die auch im Bundle mit dem Spiel angeboten wird. Diesmal jagt ihr wieder fleißig rund um den Erdball und dürft dabei auf ein neues Waffen- und Ausrüstungssystem zurückgreifen. Das habt ihr auch bitter nötig, denn im 2012-**Cabela's** sollen eure „Gegner" clever und aggressiv wie nie zuvor sein!



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
3. Februar	Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai
10. Februar	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega
10. Februar	Pac-Man Party 3D	Namco Bandai
10. Februar	Pinball Hall of Fame	Bigben
Test S. 40 17. Februar	Tekken 3D Prime Edition	Namco Bandai
Test S. 40 24. Februar	One Piece: Unlimited Cruise Special	Namco Bandai
Vorschau S. 30 8. März	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami
15. März	Rayman Origins	Ubisoft
23. März	Bit Trip Saga	dtp Entertainment
23. März	4 Elements	dtp Entertainment
23. März	Azada	dtp Entertainment
23. März	Treasures of Montezuma 2	dtp Entertainment
29. März	Landwirtschaftssimulator 2012	Rondomedia
30. März	Rythm Thief und der Schatz des Kaisers	Sega

10.02. PINBALL HALL OF FAME

HERSTELLER: BIGBEN INTERACTIVE | GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Auf der Wii hatten wir mit den **Williams Pinball Classics** bereits eine Menge Spaß, bald darf auch auf Nintendos Kleinem geflippert werden. Dafür stehen euch wie in **Williams Pinball Classics** auf der Wii Tische des US-Flipper-Herstellers zur Auswahl – an insgesamt sieben Tischen dürft ihr euer Können im Umgang mit der Silberkugel beweisen. Vier Spielmodi wird die 3DS-Fassung bieten: Freies Spiel, Wettkämpfe, Wizard-Aufgaben und die Williams-Challenge. Interessant wird vor allem die 3D-Darstellung der Tische, die laut Hersteller ein noch authentischeres Spielerlebnis ermöglichen soll.

8.03. METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

HERSTELLER: KONAMI | GENRE: ACTION

Wir hatten bereits das Vergnügen, uns ausgiebig mit der Vorschau-Fassung von **Snake Eater** für den 3DS zu beschäftigen, und können seitdem den Release kaum mehr erwarten. Spielerisch wie technisch macht Solid Snake auch auf dem Nintendo eine hervorragende Figur – und das über sieben Jahre nachdem das Original für Sonys PlayStation 2 erschien. Nicht nur Fans der Erfolgsreihe sollten sich den Release am 8. März im Kalender dick anstreichen.

15.03. RAYMAN ORIGINS

HERSTELLER: UBISOFT | GENRE: JUMP & RUN

Bislang gab's noch nicht wirklich viel von Raymans zweiten 3DS-Abenteuer zu sehen, doch nach der grandiosen Wii-Fassung sind wir bester Dinge, dass der gliederlose Held auch das Nintendo-Handheld rocken wird. Nach mehrmaligen Verschiebungen ist es dann im März endlich so weit, dass der Titel veröffentlicht wird – in der kommenden Ausgabe der N-ZONE gibt's zeitlich passend den großen Test von **Origins**!

29.03. LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 2012

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT | GENRE: SIMULATION

Die Beliebtheit der Simulatoren-Reihe beweist, dass ein Spiel nicht immer besonders gute Kritiken benötigt, um erfolgreich zu sein. Auch der 3DS bekommt jetzt seinen ersten Ableger der Reihe, der mit einer Menge Features und einer gewissen Detailverliebtheit doch unser Interesse wecken konnte. Ob die große Auswahl an landwirtschaftlichem Gerät, ein Karriere- und ein Wirtschaftsmodus, Tageszeitenwechsel und 3D-Optik diesmal für gute Wertungen reichen?

30.03. RHYTHM THIEF UND DER SCHATZ DES KAISERS

HERSTELLER: SEGA | GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Wir konnten dieses Rhythmus-Spiel aus dem Hause Sega bereits ausführlich anspielen und sind sehr angetan. Ihr erlebt die schön inszenierte Geschichte des Jungen Raphael, der im nächtlichen Paris auf Beutezüge in Museen und Ausstellungen geht, die geklauten Kunstwerke danach aber wieder zurückgibt. Dabei dürft ihr häufig das Tanzbein schwingen, was durch den Einsatz des Touchpads, der Gyrosensoren und des Stylus getan wird und gut funktioniert.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** NDCube | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 02. März 2012

MARIO PARTY 9

Text | Christoph Kraus

Von wegen Partykater: Mit neuen Spielregeln und einem frischen Anstrich sorgen Mario, Peach, Waluigi und Co. für eine Riesenfete!

FAQs

Bleibt bei der Mario Party-Reihe alles beim Alten?
Diesen Eindruck mag man gewinnen, wenn man die vorherigen Serienableger betrachtet. Zwischen dem **Mario Party**-Debüt und dem achten Teil gibt es schließlich kaum Unterschiede. Aber die neuen Entwickler von NDCube – bekannt durch **Wii Party** – haben die Reihe gekonnt modernisiert: Es gibt frische Spielregeln, neue Aktionsfelder und ein viel höheres Spieltempo. Zudem bleiben die Partien bis zum Schluss spannend, da man sich nur schwer einen Vorsprung erspielen kann.

Wie sind die neuen Spielregeln im Detail gestaltet?
Die größte Neuerung betrifft die Art der Fortbewegung: Zogen die vier Mitspieler bislang stets unabhängig voneinander übers Brett, so sitzen sie jetzt alle gemeinsam in einem Fahrzeug. Nach dem Würfeln zieht also immer die gesamte Mannschaft die ermittelte Anzahl an Feldern weiter. Dadurch zieht das Spieltempo im Vergleich zu früheren Episoden deutlich an. Zudem gehören endlich die Zeiten öder Wartepausen zwischen den Spielzügen aller Partyvögel der Vergangenheit an.

Haben die neuen Entwickler auch an der Technik geschraubt?
Definitiv! Beim letzten **Mario Party**-Ableger von Hudson Soft hatten wir oftmals das Gefühl, als hätten die Entwickler die Wii-Bewegungssteuerung einem bereits fertiggestellten GameCube-Spiel übergestülpt. Die Einbindung der Wii-Fernbedienung wirkt jetzt viel harmonischer. Zudem nervte uns an **Mario Party 8** die Tatsache, dass es keinen 16:9-Modus gab – stattdessen waren schwarze Balken am Rand zu sehen. Dieser Makel ist jetzt behoben. Auch die Figuren sind detaillierter gestaltet.

Wie ist die Qualität der Minispiele gelungen?
Im Grunde genommen gibt es kaum Unterschiede zu den Vorgängern: Die Minispiele setzen auch weiterhin einerseits auf Glück, andererseits auf Geschick. Disziplinen, in denen ausschließlich der Zufall über Sieger und Verlierer entscheidet, gibt es fast gar nicht mehr. Darüber hinaus fallen beim Zocken kaum Ladepausen auf. Ob vor, zwischen oder nach einem Minispiel – Erklärungen, Gameplay und Animationen gehen fließend ineinander über. Auch das ist ein großes Plus von **Mario Party 9**.

Was lässt sich freispielen?
Kurz und knapp: Neben versteckten Spielbrettern und geheimen Figuren haben die Entwickler noch allerhand Extras ins Spiel integriert. So häuft ihr mit fortschreitender Spielzeit Partypunkte an, die sich gegen alternative Vehikel eintauschen lassen. Reichlich sinnlos sind hingegen die freischaltbaren Sternzeichen: Wer genug Punkte übrig hat, kann sich Motive auf dem Firmament anzeigen lassen, etwa eine Anordnung von Sternen, die entfernt an Birdo erinnert. Ein Feuerwerk kostet extra. Wer's braucht …

NEUE SPIELREGELN

Was für eine Überraschung: Die neuen Entwickler der Mario Party-Reihe haben das ehemals altbackene Spielkonzept mit erstaunlich frischen Ideen gehörig entstaubt.

STERNRÄUBER

Wie es sich für die Serie gehört, feiern die Stars aus dem Pilzkönigreich nicht ohne Grund bis in die Puppen. Bowser und sein fieser Zögling haben doch tatsächlich alle hell funkelnden Sterne, die einst am Himmel prangten, eingesaugt – sehr zum Leidwesen von Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Daisy, Wario, Waluigi, Yoshi, Birdo, Toad und Koopa, die von Beginn an als spielbare Figuren zur Verfügung stehen. Aber keine Sorge: Weitere Nintendo-Helden warten schon darauf, freigeschaltet zu werden.

VIER MANN IN EINEM BOOT

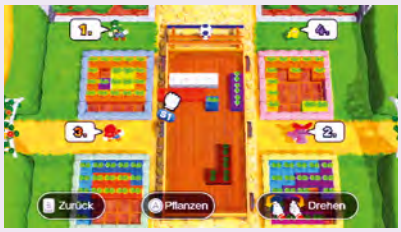
Bislang waren es die Stars der **Mario Party**-Reihe gewohnt, zu würfeln und dann nacheinander über das Spielbrett zu ziehen. Doch diesmal ist alles anders: Alle Partyvögel nehmen an Bord eines gemeinsamen Vehikels Platz – getreu dem Motto „Mitgehangen, mitgefangen". Durch diese scheinbar seltsame Regeländerung gewinnt das virtuelle Gesellschaftsspiel deutlich an Fahrt, da langatmige Spielzüge, die ausschließlich die fremden Partyteilnehmer betreffen, entfallen.

MINISPIEL-MANIE

Das Herzstück von **Mario Party 9** sind abermals die abwechslungsreichen Minispiele, von denen es diesmal etwa 80 neue gibt. Wer bei den Spielchen gut abschneidet, erhält Mini-Sterne. Wer am Ende der Partie am meisten davon hat, wird zum Sieger gekürt. Das ist neben der Tatsache, dass alle im selben Vehikel unterwegs sind, die größte Neuerung! Einen kleinen Einblick in die Qualität der Minispiele geben wir euch auf der nächsten Doppelseite.

EXTRASPANNUNG

Sonderfelder, etwa die Spielführer-Ereignisse (siehe Bild) oder die Endbosse, über die wir euch allerdings nichts verraten wollen, lockern das Spielgeschehen unglaublich auf. Auffällig ist ebenfalls, dass es langwierige Wartepausen zwischen den Zügen der einzelnen Partyvögel nicht mehr gibt, da fast immer alle Spieler gleichzeitig im Verlauf der Runde beteiligt sind. So fiebert beispielsweise auch Yoshi mit, wenn sich Spielführer Waluigi einem Bossfeld nähert, da schließlich beide das Minispiel absolvieren.



SCHLUSS MIT DEM GEFUCHTEL!

Glücklicherweise sind die Zeiten passé, in denen jedes zweite Wii-Spiel mit einer aufgesetzten Bewegungssteuerung daherkam. Auch Nintendo hat die Devise „Weniger ist mehr" erkannt und bei **Mario Party 9** auf unsinnige Schüttelkommandos weitgehend verzichtet. Erinnert ihr euch noch daran, dass ihr früher durch Rüttler gewürfelt habt? Jetzt genügt ein Druck auf die A-Taste. Dort, wo eine direkte Steuerung via Wii-Zeiger sinnvoll ist, etwa beim Platzieren von Objekten auf dem Bildschirm, kommt sie glücklicherweise zum Einsatz.

45 MINUTEN SPASS

Eine Spielrunde dauert jetzt ziemlich genau eine Dreiviertelstunde. Danach zeigen interessante Statistiken an, wie beispielsweise aus Warios sicher geglaubter Führung in letzter Sekunde noch eine bittere Niederlage wurde. So lässt sich die **Mario**-Fete noch mal in aller Ruhe analysieren.

DIE KAMERA STEHT KOPF

Wer den herkömmlichen Spielrunden nichts mehr abgewinnen kann, kann es ruhig mal mit den alternativen Modi probieren. Allerdings ist beispielsweise die Spielvariante, in der man die bekannten Minispiele aus einer skurrilen Kameraperspektive meistert, reichlich bescheuert. Macht es ernsthaft jemandem Spaß, so wie im Bild gezeigt zu zocken? Also uns nicht!

GUTE SPIELE, SEICHTE SPIELE

Als Stichprobe für die unterschiedliche Qualität der Minispiele, die Mario Party 9 bietet, haben wir zwölf Spielchen nach dem Zufallsprinzip herausgegriffen und diese bewertet. Zudem verraten wir euch, ob ein erfolgreiches Abschneiden eher vom Glück oder eher vom eigenen Geschick abhängig ist.

GEWICHTUNG:
Glück 0%, Geschick 100%
SPASSFAKTOR:

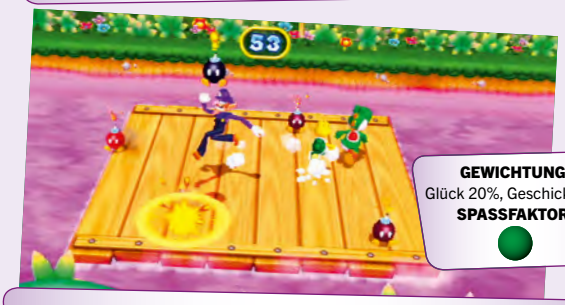
GUMBA-ZÄHLUNG

Ein ähnliches Spiel gab es zuvor bereits in **Pokémon Snap**, als man vorbeilaufende Monster zählen musste. Doch das Prinzip geht auch im neuen **Mario Party**-Teil voll auf: Nacheinander flitzen massig Gumbas durch den schmalen Bildausschnitt – mal alleine, mal in Grüppchen, mal in Huckepack-Formation. Ihr müsst zählen, wie viele Dumpfbacken dabei insgesamt über den Monitor gehuscht sind, und für jeden einzelnen Gumba die A-Taste drücken. Ein lustiges Vergnügen!

GEWICHTUNG:
Glück 10%, Geschick 90%
SPASSFAKTOR:

SCHNEEMOBILJAGD

Bei dieser Disziplin verbünden sich bis zu drei Partyvögel und treten gegen den verbliebenen Kandidaten an. Derjenige, der alleine durch das Eislabyrinth irrt, muss versuchen, sich von seinen Konkurrenten nicht erwischen zu lassen. Denn die sitzen in einem Schneemobil, bewegen sich auf festen Bahnen vorwärts und sollten sich gegenseitig abstimmen, in welche Richtung sie lenken, da sie sonst miteinander kollidieren.



GEWICHTUNG:
Glück 20%, Geschick 80%
SPASSFAKTOR:

BOMBIGE FLOSSFAHRT

Solche Spielchen gibt es in der **Mario Party**-Serie traditionell zuhauf: Auf einem Floß stehend, auf das im Sekundentakt neue Bob-ombs herabprasseln, müssen die Teilnehmer die explosiven Geschosse möglichst schnell beseitigen. Wer nicht rechtzeitig Reißaus nimmt und von einem Bömbchen erwischt wird, für den heißt es unbarmherzig: „Chance vertan!“ Das Zeitlimit ist großzügig bemessen: Eine ganze Minute müssen die Helden auf dem Floß aushalten.

GEWICHTUNG:
Glück 40%, Geschick 60%
SPASSFAKTOR:

PANZER-FUSSBALL

Obwohl es sich bei dieser Sportart nicht um ein reguläres Minispiel handelt, sondern um eine Disziplin aus einem separaten Modus, müsste es unseren Kriterien eigentlich standhalten. Doch das tut Panzer-Fußball nicht, denn das Spielgeschehen ist viel zu simpel gestrickt. In der Regel dauert es jeweils nach einem Anstoß nur zwei oder drei Sekunden, bis ein Tor fällt. Das ist weder anspruchsvoll noch spaßig, sondern nervig und stinklangweilig.

GEWICHTUNG:
Glück 0%, Geschick 100%
SPASSFAKTOR:

SANDFANGEN

Derartige Spiele waren auf dem Nintendo 64 und dem GameCube noch nicht möglich. Erst die Bewegungssteuerung der Wii erlaubt das gezielte Einkreisen ungeliebter Rivalen: Ein Spieler muss mittels Wii-Fernbedienung seine Konkurrenten auf dem Bildschirm einkringeln – so verlieren sie an Bodenhaftung und sacken in ein Loch ein. Das ist gar nicht mal so einfach, wie es sich anhört, aber recht spaßig. Die Bedienung hakt bisweilen.

GEWICHTUNG:
Glück 0%, Geschick 100%
SPASSFAKTOR:

PIZZA-PARTY

Kreativ, lustig und einwandfrei spielbar: Welcher Nintendo-Star schafft es, alle acht Einzelstücke einer Pizza zuerst mit Salami, Champignons und Brokkoli zu belegen, ehe es die anderen tun? Gespielt wird diese amüsante Disziplin ausschließlich mit der Fernbedienung: Schütteln genügt – schon schleudern die Teilnehmer ihre Zutaten aufs Backblech. Dabei kommt's ausschließlich auf eigenes Geschick an, ferner auf gutes Timing.

GEWICHTUNG:
Glück 30%, Geschick 70%
SPASSFAKTOR:

GEGEN DEN PFEIL

Die Idee zu diesem Spielchen ist im Grunde genommen nicht verkehrt – wohl aber ihre Ausführung. Inhaltlich kommt es darauf an, immer jeweils das Gegenteil dessen zu tun, was von euch verlangt wird. Wird beispielsweise ein Pfeil nach rechts eingeblendet, müsst ihr der Wii-FB einen Ruck nach links verpassen. Technisch wurde das Konzept schwach umgesetzt: Wir hätten es lieber gehabt, Knöpfchen zu drücken, als mit der Wii-FB zu rütteln. Das Gefuchtel wird nämlich tendenziell schlechter erkannt.

GEWICHTUNG:
Glück 20%, Geschick 80%
SPASSFAKTOR:

WEGELAGEREI

Selten hatten wir so viel Spaß wie bei diesem kurzweiligen Minispiel: Ein Partygast wird dazu auserkoren, drei Kisten von einer Seite einer Passage auf die andere zu transportieren. Seine Rivalen versuchen indessen, ihn an diesem Vorhaben zu hindern, indem sie ihm Felsbrocken in den Weg rollen. Was sich in der Theorie leicht anhört, ist in der Praxis ein äußerst schwieriges Unterfangen – und ein enorm spaßiges noch dazu.

GEWICHTUNG:
Glück 20%, Geschick 80%
SPASSFAKTOR:

STEINBLOCKSCHLAG

Grundsätzlich gibt es am Gameplay dieses Minispiels nichts zu meckern: Die Teilnehmer versuchen, den Angriffen der Wummp-Blöcke zu entkommen, die sich am oberen Bildschirmrand befinden und regelmäßig nach unten stampfen. Allerdings gab es ähnliche Einlagen auch schon früher – der Kreativitätsfaktor ist somit nicht allzu hoch, doch spielerisch reicht es für das gelbe Ampelsymbol.

GEWICHTUNG:
Glück 0%, Geschick 100%
SPASSFAKTOR:

WETTLAUF INS ALL

Auch simple Reaktionstests dürfen in der **Mario Party**-Serie nicht fehlen: In der Vergangenheit gab es etliche Spiele, bei denen es lediglich darauf ankam, in der vorgegebenen Zeit möglichst oft auf eine bestimmte Taste zu hämmern oder häufig den Analogstick im Kreis zu drehen. Eine ähnliche Disziplin findet sich auch in **Mario Party 9**: Hier muss man den 1- und 2-Knopf malträtieren und die Wii-FB schütteln. Fingerschmerzen – na und?

GEWICHTUNG:
Glück 10%, Geschick 90%
SPASSFAKTOR:

FIESBAND

Diese anspruchsvolle Party-Einlage hat es in sich: Die vier Mitspieler befinden sich an unterschiedlichen Eingängen eines Labyrinths, das aus zahlreichen Fließbändern besteht. Das Ziel der Truppe ist es nun, möglichst als Erster zum Zielpunkt in der Mitte zu gelangen. Der Haken: Förderbänder ziehen die Helden häufig an Stellen, an die sie eigentlich gar nicht gelangen wollten. Glück hat derjenige Zocker, der an einer vorteilhaften Stelle beginnen darf.

GEWICHTUNG:
Glück 30%, Geschick 70%
SPASSFAKTOR:

GRAFFITI-GEBALLER

Wer hat als Kind nicht davon geträumt, mit bunten Farbeimern herumzukleckern und so das eigene Zimmer optisch aufzuwerten? Beim Graffiti-Geballer sind keine Gestaltungskünstler gefragt, sondern Nachwuchskünstler mit ausgeprägtem Gespür für möglichst pompöse Schmierereien. Es gewinnt derjenige Sprayer, der die größte Fläche besprüht. Der Erfolg in diesem Minispiel hängt stark von der letzten Sekunde ab, aber was soll's?

Mehr Spielspaß geht kaum! Ein gutes, aber nicht überragendes Minispiel Findet das jemand lustig? Wir nicht!

GÄSTE: UNERWÜNSCHT!

Euch haben bei den letzten Feten mit Mario und seinen Kumpels immer die Wartepausen zwischen den Spielzügen genervt?

Wer sich an die Ursprünge der **Mario Party**-Reihe zurückerinnert, der muss wahrscheinlich auch an unnötige Wartezeiten, träge Spielzüge und langatmige Minispielrunden, an denen nur eine computergesteuerte Figur teilnimmt, denken. Die Achillesferse der Vorgänger von **Mario Party 9** waren nicht etwa die Spieleinlagen, sondern vielmehr die Tatsache, dass man gezwungen wurde, immer zu viert anzutreten. Wenn nur ein einziger Bekannter zu Besuch kam, ließ sich leider keine Runde zu zweit absolvieren.

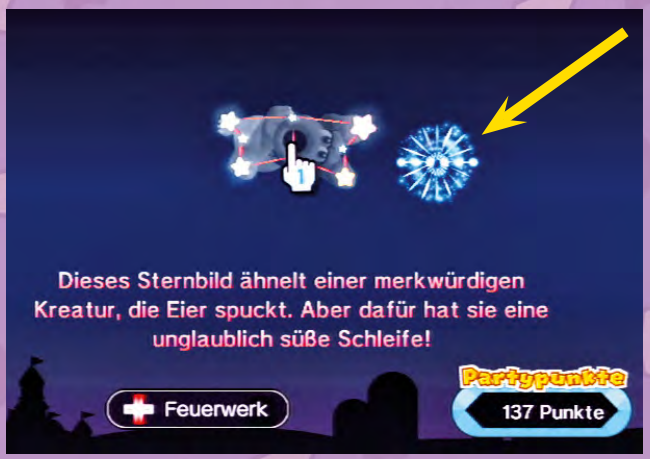
Diese Zeiten sind endgültig vorbei! Da in **Mario Party 9** alle Minispielteilnehmer in einem Fahrzeug unterwegs sind und nicht mehr alleine übers Feld ziehen, kommt deutlich Bewegung in die Bude! Wer keine Lust hat, sich mit computergesteuerten Figuren abzugeben, der stellt diese einfach aus. Auch schön: Es gibt deutlich weniger Geplapper zwischen den einzelnen Spielzügen. Wer also fremde Gäste auf seiner Party für unerwünscht hält, muss sie – im Gegensatz zu früheren Episoden – jetzt nicht mehr unfreiwillig einladen.

SPANNUNG BIS ZUM SCHLUSS

Mangelnde Spannung darf man Mario Party 9 gewiss nicht unterstellen – aus guten Gründen …

Nichts ist langweiliger als Brettspiele, in denen der Gewinner schon feststeht, noch ehe die Hälfte des Spiels vorbei ist. **Mario Party 9** schafft es erstaunlich gut, die Spannung bis zum Schluss aufrechtzuerhalten. Das gelingt allerdings mit einem kleinen Trick, den wir „Gummibandprinzip“ nennen. So fiel uns bei unseren Spielrunden auf, dass die zurückliegenden Spieler erstaunlich oft Aktionsfelder auslösten, die ihnen einen Mini-Stern-Bonus gewährten. Zudem erwischte die Führenden frappierend häufig eine Pechsträhne und sie mussten sauer verdiente Taler abgeben. Bestimmt also das Spiel, wer bevorzugt und wer benachteiligt wird? Doch sei's drum: So darf man stets bis zur letzten Sekunde mitfiebern!

Zufall oder Fügung? Luigi, der einst Führende, erwischt zwei Minusfelder in Folge.



Was für ein sinnloses Gimmick zum Freischalten: Hat wirklich jemand Lust darauf, olle Sternzeichen zu erspielen und ein Feuerwerk abzubrennen?

Auch die Stimmen und Sprachfetzen sind als freischaltbares Extra nicht der Weisheit letzter Schluss. Will sich das etwa jemand freiwillig anhören? Wir ganz gewiss nicht!

PROBLEME ERKANNT – UND GEBANNT!

Seien wir ehrlich: Mario Party 8 sorgte vor viereinhalb Jahren zwar nicht unbedingt für Kater-, aber auch nicht gerade für Jubelstimmung: Grund dafür waren etliche Kleinigkeiten, die uns am Spielablauf störten. N-ZONE fasst die wichtigsten Kritikpunkte zusammen und erklärt, ob diese im neunten Serienableger verbessert wurden.

MARIO PARTY EINST	MARIO PARTY HEUTE
Die Spielzüge der Computergegner lassen sich nicht wegdrücken.	Jetzt sitzen alle Mitspieler im selben Fahrzeug – fast alle Entscheidungen betreffen jeden Teilnehmer.
Die Wartepausen zwischen Animationen, Texteinblendungen und Minispielen nerven.	Die Entwickler von NDCube haben das Tempo stark gerafft.
Das Bild wird nur im 4:3-Format dargestellt. Auf einem 16:9-Fernseher sind schwarze Balken am Rand zu sehen.	**Mario Party 9** unterstützt nun einheitlich das Breitbildformat – nicht nur in den Menüs, wie es im Vorgänger der Fall war.
Der Kauf von Objekten im Shop bremst das Spieltempo gehörig aus.	Items werden euch rasch und ohne Unterbrechung übergeben. Flott!
Die Länge der Spielrunden ist variabel – eine Partie dauert ungefähr zwischen 30 Minuten und 3 Stunden.	Eine Partie dauert ziemlich genau eine Dreiviertelstunde. Die Anzahl der Runden lässt sich nicht mehr bestimmen. Die Regeln sind transparent.
Schnell ist anhand der gesammelten Sterne absehbar, wer das Spiel für sich entscheidet. Münzen haben kaum Bedeutung. Sie dienen nur als Tauschmittel für Sterne und Items.	Es bleibt spannend bis zum Schluss, da es einzig auf die Anzahl der eingesackten Mini-Sterne ankommt. Zwei verschiedene Währungen gibt es nicht mehr.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-Fernbedienung
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Diese Party ist wieder richtig gut!“

Mein Vorurteil › Ich möchte definitiv kein **Mario Party**-Entwickler sein – denen sind doch bestimmt mittlerweile die Ideen ausgegangen!

Was ist denn da passiert? Statt angestaubter Ideen, fader Minispiele und gammeliger Technik erwartet uns in **Mario Party 9** ein überaus frisches Wii-Brettspiel, das unter der Leitung des neuen Entwicklerstudios NDCube (bekannt durch **Wii Party**) wieder richtig an Esprit gewinnt. Vorbei sind die Zeiten, als ich sekundenlang warten musste, bis der olle Computergegner seinen Zug beendet hat. Das neue Wii-Brettspiel bietet leicht zugängliche Unterhaltung und die einzelnen Partien sind spannend bis zum letzten Würfelzug. Das hört sich zwar an wie eine Redakteursfloskel, trifft aber exakt mein Empfinden.

MEINUNG • JONAS HILLA

„Zur richtigen Zeit die nötigen Neuerungen gewagt!“

Mein Vorurteil › Bei **Mario Party** weiß man, was man bekommt: Lustige Minispiele und ein solides Brettspiel, das sich aber manchmal in die Länge zieht.

Ich bin überrascht: Nintendo hat zur richtigen Zeit die Mängel der Reihe erkannt und erfolgreich behoben. Ansonsten wäre **Mario Party 9** irgendwo in die Mittelmäßigkeit abgedriftet. Aber beim ersten Anspielen hatte ich das Gefühl, ein völlig neues Spiel vor mir zu haben. Die Partien sind kürzer, aber auch kurzweiliger. Die Minispiele sind lustig und fordernd zugleich. Die Achillesferse des Spiels ist der Glücksfaktor: Ein bisschen Würfelpech kann sich noch fataler als bislang auswirken.

WERTUNGEN

PRO

- Spannend bis zum Schluss
- Viel höheres Spieltempo
- Amüsante Minispiele
- Endlich in 16:9-Darstellung
- Computergegner optional

CONTRA

- Belangloses zum Freispielen
- Alleine immer noch öde
- Kirmesartige Musik

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	85

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Mistwalker/AQ Interactive | Hersteller: Nintendo | Termin: 24. Februar 2012

THE LAST STORY

Text | Lukas Schmid

In Japan bereits ein alter Hut, erscheint The Last Story jetzt endlich auch in Europa. Hat sich das lange Warten auf das Japano-Rollenspiel gelohnt? Wir verraten es euch!

FAQs ?!

Nintendo vertreibt das Spiel in Europa – ist der Konzern auch für die Entwicklung verantwortlich?
Obwohl Nintendo hierzulande tatsächlich für den Vertrieb des Rollenspiels zuständig ist, ist Entwickler Mistwalker ein selbstständiges Studio. Gegründet wurde dieses übrigens von Hironobu Sakaguchi, dem Erfinder des ersten **Final Fantasy**, der im Jahr 2004 Squaresoft verließ. Große Teile der Programmierarbeit von **The Last Story** wurden jedoch zu dem ebenfalls in Japan ansässigen Studio AQ Interactive ausgelagert.

Ich bin eher ein Rollenspiel-Neuling. Komme ich trotzdem mit The Last Story zurecht?
Der Schwierigkeitsgrad des Abenteuers ist generell nicht allzu hoch ausgefallen: Solange ihr immer fleißig levelt und regelmäßig neue Ausrüstung kauft und verbessert, solltet ihr keine Probleme haben – eigentlich. Denn hin und wieder gibt es ziemlich harte Bosskämpfe sowie reichlich unübersichtliche Massenschlachten, die im krassen Kontrast zum Rest des Spiels stehen und euch einiges an Nerven abverlangen.

Wii-Fernbedienung und Nunchuk oder Classic Controller? Wie steuert sich das Abenteuer besser?
Ganz klar: Der Classic Controller ist hier die erste Wahl. Besonders in den Kämpfen habt ihr damit eine wesentlich bessere Übersicht darüber, was gerade passiert. Die Kamera lässt sich mit dem Analog-Stick genauer steuern als mit dem Steuerkreuz der Wii-FB und Nunchuk und Remote sind aufgrund der zu geringen Anzahl an vorhandenen Knöpfen bei **The Last Story** einfach sehr unpraktisch zu handhaben.

Wie lange bin ich beschäftigt, wenn ich The Last Story durchspielen möchte?
The Last Story fällt, zumindest für Rollenspiel-Verhältnisse, sehr kurz aus: Um euch durch die Hauptstory zu kämpfen, braucht ihr etwa 20 bis 30 Stunden; wollt ihr alle Nebenaufgaben erledigen, seid ihr etwa fünf bis zehn Stunden länger beschäftigt. Nachdem die Credits gerollt sind, erwartet euch zudem das obligatorische New Game Plus, in dem ihr euen Level aus dem ersten Durchgang behaltet und die Bosse stärker sind.

Ist es wahr, dass man die Feinde nicht manuell angreift, sondern einfach nur den Analogstick in ihre Richtung drücken muss?
Die Standard-Steuerung des Spiels sieht es vor, dass ein schlichtes Halten des Analogsticks hin zur Position eines Gegners genügt, damit Protagonist Zael mit dem Schwert zuschlägt. Im Optionen-Menü kann man jedoch auch einstellen, dass man selber eine Taste betätigen muss, um anzugreifen. Wir empfehlen euch die zweite Variante, da es sich auf diese Weise viel präziser kämpfen lässt.

DAS GAMEPLAY

The Last Story soll nach Angaben der Entwickler durch diverse Änderungen am bekannten Schema eine kleine Gameplay-Revolution im Genre des Japano-RPGs darstellen. Aber ist das auch wirklich so beziehungsweise fördern die Änderungen auch den Spielspaß? Wir fühlen den wichtigsten Gameplay-Elementen auf den Zahn!

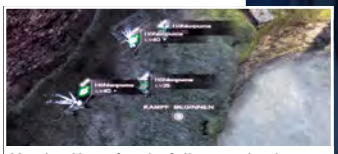
⊖ LINEARITÄT

Einer der negativsten Aspekte des Spiels ist die strikte Linearität der Hauptstory. Meist rennt ihr einfach nur schlauchförmige Wege entlang, unterbrochen von Kämpfen oder leichten Rätseln. Das wird schon früh im Abenteuer sehr schnell langweilig und trägt nicht gerade zu einem befriedigenden Spielgefühl bei. Eine offene Welt gibt es nur abseits der Kampagne, nämlich dann, wenn ihr die Hauptstadt Lazulis erforscht.

Wie bei **Final Fantasy XIII** rennt ihr zumeist nur schlauchförmige Wege entlang.

⊕ ⊖ TAKTISCHE MÖGLICHKEITEN

In den Kämpfen steht euch eine recht große Palette an taktischen Möglichkeiten zur Verfügung. So könnt ihr in Gestalt des Protagonisten Zael die Aufmerksamkeit der Feinde auf euch ziehen, schon vor dem Kampf das Schlachtfeld begutachten und sobald eine Leiste aufgeladen ist, spezielle Fähigkeiten eurer Mitstreiter manuell aktivieren. Auch einige Sonderfunktionen wie ein Wandlauf mit anschließender Attacke stehen zur Verfügung. Zwar sind die Ideen allesamt gut, sinnvoll zum Einsatz bringen kann man sie aber nur selten.



Vor den Kämpfen dürft ihr zumeist das Schlachtfeld analysieren.

Per Knopfdruck könnt ihr eure Mitstreiter gezielt angreifen lassen.

⊖ BUTTON-MASHING

Wir haben es schon erwähnt: **The Last Story** hat zahlreiche gute taktische Ansätze. In der Praxis laufen fast alle Schlachten aber auf ein und dasselbe hinaus: Unkoordiniertes, wenig anspruchsvolles Rumgehaue auf dem Gamepad. Meistens ist einfach viel zu viel auf einmal los, als dass man sich ernsthaft eine gute Kampfstrategie überlegen könnte, zumal man mit wildem Knöpfchengedrücke ebenso weit kommt wie mit überlegtem Vorgehen. Eine riesige verpasste Chance, wie wir meinen!

Trotz guter Ansätze verkommen die Kämpfe viel zu oft zu stupidem Button-Mashing.

⊕ ERFAHRUNGSLEVEL UND UPGRADES

Simpel, aber gut ausgefallen sind das Levelsystem sowie die Möglichkeit, eure Ausrüstung zu verbessern. Wenn ihr genug Feinde bekommt, werden eure Statuswerte aufgebessert. Mit Ausrüstung, die ihr entweder nach Kämpfen erhaltet oder im Laden kauft, verbessert ihr eure Werte zusätzlich. Außerdem könnt ihr diverse Items finden, mit denen ihr die Waffen, Rüstungen etc. ebenfalls bis zu einem gewissen Level verbessern könnt. Ein bewährtes, aber effektives System!

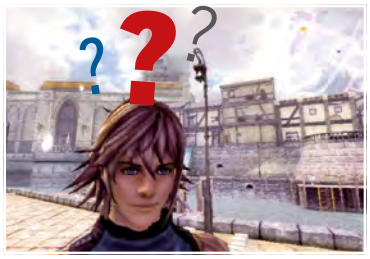
In diesem Menü könnt ihr die Rüstungen und Waffen eurer Helden an- und ablegen.

⊕ ⊖ DIE STEUERUNG

The Last Story steuert sich recht gut – vorausgesetzt, ihr benutzt einen Classic Controller. Das Duo Wii-Fernbedienung + Nunchuk besitzt für die Fülle an nötigen Aktionen nämlich zu wenige Knöpfe, sodass das Spielen damit sehr unkomfortabel ist. Spielt ihr hingegen mit dem Classic Controller, sind alle nötigen Kommandos gut zu erreichen und auch Doppelbelegungen der Knöpfe sind nicht zu beanstanden. Lediglich die Kamera gehorchte uns in den Kämpfen nicht immer so, wie wir uns das gewünscht hätten.

⊖ WOHIN DES WEGES?

Mehr als einmal standen wir während des Spielens von **The Last Story** da und wussten beim besten Willen nicht, wo es weitergeht. Während ihr in den Missionen schnurgerade von einem Punkt zum nächsten geführt werdet, ist außerhalb der Story nämlich nicht immer klar ersichtlich, was als Nächstes zu tun ist. Zwar helfen euch einige der NPCs weiter, indem sie euch Tipps geben, diese sind aber oftmals sehr ungenau. Wir erwarten keinen dicken, fetten, gelben Pfeil, der uns zu unserem nächsten Ziel führt, aber ein bisschen mehr Hilfestellung hätten wir uns in dieser Hinsicht erhofft.



Eine Hilfe-Funktion, die den Protagonisten zum nächsten Ziel führt, existiert leider nicht.

HIRONOBU SAKAGUCHI UND NOBUO UEMATSU

Prominent auf der Spielehülle von **The Last Story** platziert, steht folgender Satz: „Ein Spiel von Hironobu Sakaguchi, Musik von Nobuo Uematsu.“ Wer sind die genannten Männer, dass ihnen zugetraut wird, mit ihren Namen Spiele zu verkaufen? Nobuo Uematsu ist so etwas wie der „Godfather of **Final Fantasy** Music“, der von Teil 1 bis 11 und beim 14. Ableger erneut für die musikalische Untermalung der Rollenspiel-Reihe zuständig war. Aus seiner Feder stammt die berühmte Fanfare, die nach einer siegreichen Schlacht erklingt. Hironobu Sakaguchi ist kein Geringerer als der Erfinder der **Final Fantasy**-Reihe, die er bis zum zwölften Teil maßgeblich prägte. Bis 2004 war er zudem ausführender Vize-Präsident von Squaresoft. Nach dem finanziellen Misserfolg des Animationsfilms **Final Fantasy: Die Mächte in dir** verließ er die Firma und gründete sein neues Studio Mistwalker, für das Nobuo Uematsu inzwischen ebenfalls arbeitet.

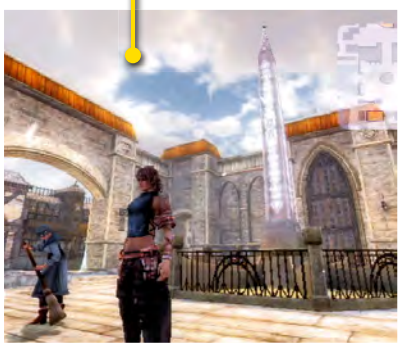
Final Fantasy-Vater Hironobu Sakaguchi

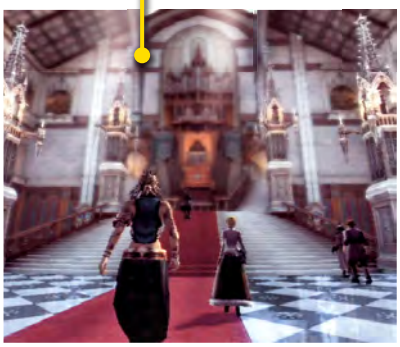
Der berühmte Komponist Nobuo Uematsu

LAZULIS SEHEN UND STERBEN

Ein optisches sowie spielerisches Highlight stellt die gigantische Stadt Lazulis mit dem angrenzenden Schloss dar. Hauptsächlich dient sie als eine Art Hub-World für die Missionen, sodass ihr im Rahmen der Handlung immer wieder dorthin zurückkehren müsst. Sie zeichnet sich durch ein gelungenes, europäisch angehauchtes Design, etliche grafisch beeindruckende Plätze sowie viele, meist gut versteckte Items aus. Es macht viel Spaß, durch die zahlreichen verwinkelten Straßen und Gassen zu schlendern und dem Treiben der NPCs zuzusehen. Aber nicht nur das: Wie es sich für eine gute Metropole gehört, könnt ihr auch den einen oder anderen Laden entdecken, in dem ihr neue Ausrüstung, Waffen-Verbesserungen oder andere praktische Gegenstände erwerbt. Zudem befinden sich die Startpunkte der meisten Nebenquests ebenfalls hier. Im schön anzusehenden Schloss finden manche der Aufgaben sogar direkt vor Ort statt. Ihr seht also: Auch wenn die Hauptquest des Abenteuers sehr linear gestrickt ist, könnt ihr euch hier stilvoll die Zeit vertreiben.

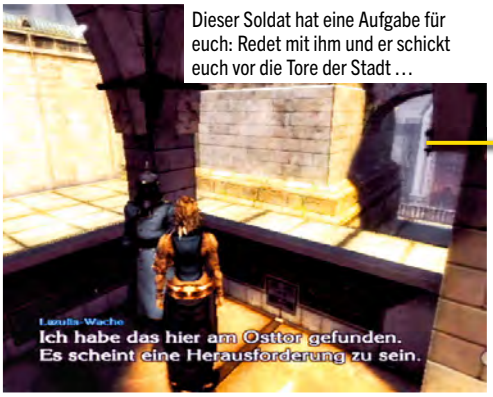
Die Stadt Lazulis und das gleichnamige Schloss sind wunderschön gestaltet und laden durch die vielen verwinkelten Gassen zum Erkunden ein.





DIE NEBENMISSIONEN

Abhängig von eurer Spielweise braucht ihr etwa 20 bis 30 Stunden, um die Hauptstory von **The Last Story** durchzuzocken. Wollt ihr noch dazu alle Nebenaufgaben erledigen, dürft ihr noch einmal etwa fünf bis zehn Stunden dranhängen. Was für ein normales Spiel eine recht anständige Spielzeit wäre, ist für ein Rollenspiel fast schon unanständig wenig. Zum Vergleich: Wollt ihr bei **Xenoblade Chronicles** wirklich alle Missionen absolvieren, seid ihr gut und gerne 150 bis 200 Stunden beschäftigt. **The Last Story** ist jedoch kein Einzelfall; auch andere Rollenspiele der aktuellen Konsolen-Generation, etwa **Final Fantasy XIII** von Square Enix, enttäuschten durch einen geringen Umfang. Immerhin sind die wenigen Nebenmissionen von **The Last Story** gut gelungen: In den nicht ganz 40 Aufgaben, die ihr hauptsächlich in der Stadt Lazulis erhaltet, müsst ihr unter anderem Gegnerhorden besiegen, gegen besonders starke Feinde antreten, Gegenstände sammeln oder Orte mit der Suchfunktion eures Helden unter die Lupe nehmen. Langeweile kommt hier also nicht auf! Das entschuldigt die kurze Spieldauer zwar nicht, gleicht das Manko aber zumindest im Ansatz aus. Einige Missionen sind übrigens zeitgebunden. Das heißt, sobald ihr einen bestimmten Punkt der Handlung erreicht habt, könnt ihr diese Missionen nicht mehr erledigen.



Dieser Soldat hat eine Aufgabe für euch: Redet mit ihm und er schickt euch vor die Tore der Stadt …

… wo ihr den Feinden anschließend mithilfe dieses Reittieres eine Tracht Prügel verabreicht.

Diese holde Maid benötigt dringend die Federn eines blauen Vogels. Also …

… forscht ihr in der Stadt mittels der Suchfunktion nach dem geforderten Federvieh.

DER ONLINE-MULTIPLAYER

Bitte warten: Zum Zeitpunkt des Tests herrschte auf den Servern noch gähnende Leere.

Helferlein: Im Schlacht-Modus könnt ihr euch durch diverse Items Vorteile verschaffen.

In unserer Vorschau zu **The Last Story** in der vergangenen Ausgabe haben wir euch erklärt, dass wir noch keine eigenen Bilder des Mehrspieler-Modus anfertigen konnten. Dies ist leider auch diesmal der Fall: Zum Zeitpunkt unseres Tests waren die Server für die Multiplayer-Partien von **The Last Story** zwar schon online, jedoch hielten sich dort noch keine anderen Spieler, mit denen wir uns hätten messen können, auf. Aus diesem Grund verzichten wir in dieser Ausgabe auf eine Prozentwertung des Mehrspieler-Parts und liefern euch diese in der N-ZONE 04/2012 nach. Trotzdem wollen wir euch nicht vorenthalten, was euch in den zwei verschiedenen Spielmodi erwartet: In „Schlacht“ tretet ihr gegen bis zu fünf weitere Online-Konkurrenten an und haut euch gegenseitig auf die Mütze. Auf den Maps verteilte Items helfen euch dabei, im Kampf einen Vorteil zu erringen. Wie inzwischen bei Online-Spielen üblich, verbessert ihr den Level eures Helden unabhängig von dem des Singleplayers. In diesem Modus sind neben den Hauptprotagonisten auch zahlreiche andere Figuren des Abenteuers spielbar. „Bosskampf“ hingegen liefert ein kooperatives Erlebnis, bei dem ihr zu sechst erneut gegen die Obermotze der Singleplayer-Kampagne die Schwerter schwingt. In diesem Modus sind allerdings nur die Figuren eurer normalen Party spielbar.

THE WELL-KNOWN STORY

Auch wenn der Name **The Last Story**, übersetzt „Die letzte Geschichte“, recht spannend klingt, können wir nicht behaupten, dass wir im Test von der Handlung des Spiels übermäßig begeistert waren. Keine Frage, bezüglich der Präsentation ist das Abenteuer absolut beeindruckend. Das, was erzählt wird, ist aber einfach schon zu oft durchgekaut: Wir haben den leicht schusseligen Helden mit großen Ambitionen, die mysteriöse Schönheit mit einem eklatanten Defizit an Selbstbewusstsein, den weisen Mentor, den überheblichen Kumpel, der für die Lacher zuständig ist, und noch zahlreiche weitere Stereotypen des japanischen Rollenspiels. Wieder einmal geht es um ein Königreich, das sich einem feindlichen Angriff (in diesem Fall durch das Volk der Gurak) ausgesetzt sieht, und wieder einmal ist unser Held der Auserwählte und der Einzige, der alles doch noch zum Guten wenden kann. Von einem Spiel, das von sich behauptet, das JRPG revolutionieren zu wollen, hätten wir in dieser Hinsicht ein wenig mehr Mut erwartet. Natürlich kann man dieses Verharren auf dem bekannten Schema aber auch positiv sehen: Wer eine typische, wenig Überraschungen bietende, aber pompös gestaltete Story erwartet, wird definitiv nicht enttäuscht sein.

Kriegsheld: Ein feindliches Volk darf in einer typischen RPG-Handlung natürlich nicht fehlen.

Damsel in Distress: Zaels Angebetete Lisa erfüllt das Klischee der liebreizenden und hilflosen Maid perfekt.

EIN TECHNISCHER LECKERBISSEN

Die Grafik ist an manchen Stellen wirklich atemberaubend schön gelungen.

Die Figuren sind hübsch gestaltet und ihre Bewegungen wirken glaubwürdig.

Die Technik des Abenteuers ist absolut bombastisch gelungen. Ihr werdet euch schwertun, einen Wii-Titel zu finden, der mit der grafischen Brillanz von **The Last Story** mithalten kann. Einzig die **Mario Galaxy**-Teile, **Metroid Prime 3** sowie einige andere First-Party-Spiele haben der Grafikpracht des Japano-RPGs etwas entgegenzusetzen. Das fängt bei den toll aussehenden Umgebungen an, geht bei der wunderschönen Weitsicht weiter und hört bei den sehr hübsch umgesetzten Figurenmodellen und Animationen auf. Der an vielen Stellen eingesetzte Filter, der das Geschehen ein wenig weicher erscheinen lässt, trägt zudem viel zur sehr gelungenen Atmosphäre bei. Auf einem fast gleich hohen Niveau befinden sich die Musik aus der Feder von Nobuo Uematsu und die durch die Bank gut ausgesuchten, englischen Sprecher. Wie schon bei **Xenoblade Chronicles** sprechen die Figuren mit einem britischen Akzent, was zuerst ungewohnt wirkt, aber sehr gut passt. Ebenso ansprechend ist die Gestaltung der gerenderten Zwischensequenzen, die sich vor jenen der **Final Fantasy**-Reihe nicht zu verstecken brauchen.

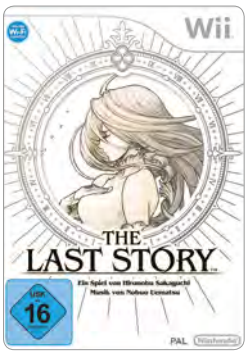
DIE LIMITED EDITION

Nach **Xenoblade Chronicles**, das im Bundle mit einem roten Classic Controller ausgeliefert wurde, kommt auch **The Last Story** in einer Limited Edition in den Handel. Diese enthält zwar keinen zusätzlichen Controller, hat aber dennoch einige feine Sammelstücke für Fans des Rollenspiels zu bieten: Neben einem Artwork-Buch, das euch Einblicke in den künstlerischen Entstehungsprozess des Titels gibt und euch Figuren und Orte aus dem Abenteuer näher bringt, befindet sich auch eine exklusive Soundtrack-CD in dem Package. Insgesamt sieben Stücke aus dem Spiel sind auf der silbernen Scheibe verewigt. Die Spiele-Disc selbst kommt in einer hübsch anzusehenden Metallhülle daher. Zusätzlich sind sämtliche Inhalte der Limited Edition in einem goldfarbenen Karton mit einem großen Artwork der Helden auf der Vorderseite verpackt. Der Preis für die Sonder-Edition war zu Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Wir rechnen aber mit etwa 60 Euro, die sammelbegeisterte Spieler berappen müssen.

EIN TRIO EROBERT EUROPA

Was haben die drei japanischen Rollenspiele **Xenoblade Chronicles, The Last Story** und **Pandora's Tower** gemeinsam? Ganz einfach: Alle drei sind in ihrem Entwicklungsland schon eine ganze Weile erhältlich. **Pandora's Tower** gibt es dort seit Mai 2011 zu kaufen, **The Last Story** erschien im Januar 2011 und **Xenoblade** kam sogar bereits im Juni 2010 in den Handel. Was haben sie noch gemeinsam? Lange Zeit sah es so aus, als würde keiner der Titel es jemals in europäische Gefilde schaffen. Schließlich aber hatte Nintendo doch noch ein Einsehen. Quasi als Abschiedsgeschenk, bevor die betagte Wii-Konsole endgültig in den Ruhestand geschickt wird, dürfen wir uns nun durch alle drei Abenteuer kämpfen. **Xenoblade** erschien im August des vergangenen Jahres, bei **Pandora's Tower** wird es irgendwann im zweiten Quartal 2012 so weit sein. Nicht ganz so viel Glück haben indes amerikanische Wii-Besitzer: Trotz einer groß angelegten Protestaktion namens „Operation Rainfall", im Rahmen derer sich Hunderttausende Fans für eine Veröffentlichung der Titel einsetzten, wurde bisher lediglich eines der Spiele, **Xenoblade Chronicles**, für April 2012 angekündigt. Manchmal ist es gut, Europäer zu sein!

INFOS ZUM SPIEL



DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB+Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	480p, 16:9
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	6
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Ranglisten

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Gutes JRPG mit zu vielen Schwächen"

Mein Vorurteil › **Final Fantasy**-Vater Hironobu Sakaguchi steckt hinter **The Last Story** – ich erwarte Großes von diesem lang ersehnten Rollenspiel aus Fernost!

Da hilft auch die fantastische Technik nichts: Der große Rollenspiel-Wurf, den sich die Nintendo-Fans von **The Last Story** erhofft haben, ist der Titel nicht geworden. Neben der für ein Rollenspiel fast schon verboten kurzen Spielzeit von knapp 30 Stunden und den zu linearen Missionen ist es vor allem das Kampfsystem, von dem ich enttäuscht bin. Trotz guter, taktischer Ansätze verkommen die Auseinandersetzungen meistens zu unübersichtlichen Massenschlachten, bei denen ihr einfach nur auf die Buttons hämmern müsst. Etwas schade drum!

MEINUNG • THOMAS EDER

„Nicht so gut wie erhofft, aber trotzdem klasse!"

Mein Vorurteil › Nach dem hervorragenden **Xenoblade Chronicles** wird wohl auch **The Last Story** meine hohen Erwartungen erfüllen.

Ich mag Action in Rollenspielen nur, solange das Gameplay nicht darunter leidet. Bei **The Last Story** ist dies allerdings (in einem erträglichen Rahmen) der Fall, weswegen das neue Japano-RPG im direkten Vergleich mit **Xenoblade** den Kürzeren zieht. Doch genug gemosert: **The Last Story** ist ein gutes Rollenspiel, das vor allem durch seine erstklassige Technik und die wunderschöne Atmosphäre punktet. Ich werde es auf jeden Fall durchspielen!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Grandiose Grafik
- ⊕ Sehr guter Sound
- ⊕ Lustige Nebenmissionen
- ⊕ Taktisches Kampfsystem ...

CONTRA

- ⊖ ... das in Button-Mashing ausartet
- ⊖ Ziemlich linear
- ⊖ Viel zu kurz
- ⊖ Klischeebehaftete Story

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wi-FB, Nunchuk, Wii-Zapper
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	1
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	Ranglisten

MEINUNG THOMAS EDER

„Auf Dauer fehlt es der Ballerei an Abwechslung“

Mein Vorurteil ▸ Dicke Verpackung, wenig dahinter? Ich bin skeptisch …

Noch nie habe ich mit so einem reinen Gewissen geballert! Aber dieses vermeintlich reine Gewissen reicht nicht, mich länger vor die Glotze zu fesseln. Technisch funktioniert das (vom Waffenhersteller Remington lizensierte) Spiel recht gut, doch auf Dauer geht der Ballerei aufgrund mangelnder Abwechslung einfach die Puste aus.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Geringer Umfang
- ✚ Mehrspieler-Modus
- ✚ „Gewaltfrei“

CONTRA

- ⛔ Eintöniges Gameplay
- ⛔ Mittelmäßige Grafik
- ⛔ Unergonomische Plastikknarren

GRAFIK	7
SOUND	7
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	67

Genre: Action | **Entwickler:** Neko Entertainment | **Hersteller:** Bigben Interactive | **Termin:** 7. Dezember 2011

RELOAD

Text | Thomas Eder

Gewaltesfreies Geballer: In diesem Shooter spritzt kein Blut – stattdessen fliegen Späne!

Mit **Reload** erwartet euch eine schlichte Ballerei, in der ihr für eine Menge Kleinholz sorgt: Es wird darin nicht auf Menschen, Zombies, Mutanten, Roboter oder Sonstiges, sondern ausschließlich auf Holzziele geschossen. Für noch mehr Spaß dabei sollen zwei dem Spiel beiliegende Plastikknarren im klassischen Colt-Design sorgen, in denen ihr eure Wii-FBs verstaut. Die Verpackung des Bundles macht schon mal einiges her, doch ob dies nicht nur alles über ein schwaches Spielchen hinwegtäuschen soll?

✚ Schießbude de luxe!

Euer Zielvermögen dürft ihr mit 25 Waffen wie Kalaschnikows, Colts und M16 in unterschiedlichen, im Spiel sogenannten „Simulationen“ verbessern. Darin ballert ihr in Lightgun-Shooter-Manier auf verschiedene, auf Holz aufgemalte Ziele – in den Geiselnahme-Missionen beispielsweise müsst ihr unter Zeitdruck Kidnapper von Geiseln unterscheiden, in den Nahkampfmissionen feuert ihr aus der Bewegung. Die Verpackung verspricht euch 27 Simulationen, doch wirklich unterschiedlich – und somit abwechslungsreich – sind diese allerdings nicht. Im Karriere-Modus arbeitet ihr einfach die Aufgaben ab und versucht dabei, so viele Punkte wie möglich durch Kombos und Zeitboni zu sammeln. Für besondere Leistungen werdet ihr mit Trophäen belohnt. Vorbildlich ist die Möglichkeit, seine Rekorde ins Internet hochzuladen, um sie dann mit denen anderer Spieler zuvergleichen. Der Schwierigkeitsgrad von **Reload** ist recht knackig: Schon nach wenigen Runden müsst ihr eure Knarre bestens im Griff haben, um die Missionen zu absolvieren. Spaßig wird’s, wenn ihr mit bis zu drei weiteren Mitspielern ballert, wobei maximal zwei auf einmal ans Werk dürfen.

⛔ Mittelmaß

Auf Dauer fehlt es **Reload** trotz der ordentlichen Auswahl an Schießprügeln und der unterschiedlichen Aufgabentypen an Abwechslung, sodass das Geballer schnell langweilig wird. Die Grafik wirkt wenigstens nicht hässlich; der Sound gibt wenig Anlass zum Meckern. Die meist treibende Hintergrundmusik passt gut zum Geschehen, die Soundeffekte der verschiedenen Knarren klingen glaubhaft. Das Zielen funktioniert mit jeder der drei Steuerungsvarianten (auch ohne WiiMotion Plus) recht präzise, doch fiel uns bereits nach einer halben Stunde Spielzeit der Abzug negativ auf: Dieser ist knapp bemessen und wenig für große Hände geeignet, wie wir beim Ballern auf schmerzhafte Weise feststellen durften! ■

Schweres Gerät: Im Spielverlauf dürft ihr euch im Umgang mit insgesamt 25 verschiedenen Wummen beweisen.

Geselliges Geballer: Im Mehrspieler-Modus tretet ihr mit bis zu drei weiteren menschlichen Mitspielern an.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Neko Entertainment | **Hersteller:** Bigben Interactive | **Termin:** 30. November 2011

COCOTO: KART RACER 2

Text | Marcus Schwatke

Sieht aus wie Mario Kart, hat Items wie Mario Kart, hat Karts wie Mario Kart, ist aber kein Mario Kart.

Was haben wir mit Cocoto nicht schon alles erlebt? Wir gingen mit ihm angeln, haben den Zirkus besucht und in der Schießbude auf dem Rummel herumgeballert. Jetzt nehmen der kleine Teufel und seine Freunde in **Cocoto: Kart Racer 2** in Rennkarts Platz, was angesichts der starken Nintendo-Konkurrenz in Form von **Mario Kart** ein sehr ambitioniertes Unterfangen ist.

⊕ In die Karren, fertig, los

Mit zwölf Fahrern aus dem **Cocoto**-Universum und einer Vielzahl an Karts, die sich in Eigenschaften wie Tempo, Beschleunigung oder Handling unterscheiden, bekommt man eine gute Auswahl geliefert. Zudem enthält das Spiel insgesamt fünf Streckenumgebungen inklusive zig verschiedener Kurse und Streckenvariationen. Lediglich der Start- und der Zielbereich sowie bestimmte Abschnitte einer Umgebung tauchen in jedem Rennen auf, der Großteil der Strecken ist in den Turnieren aber unterschiedlich. Zusammen mit den sechs verschiedenen Spielmodi wie Meisterschaft, Zeitrennen oder Mehrspieler-Schlacht bietet euch die Raserei eine gewisse Zeit lang abwechslungsreiche Unterhaltung und auch Motivation.

⊖ Das alles wirkt sehr bekannt

Der Vergleich mit einem Funracer rund um Klempner und Pilze lässt sich nicht von der Hand weisen, die Gemeinsamkeiten springen einen fast schon an. Am Beispiel der Items lässt sich das besonders gut vergleichen: Anstelle der Panzer werden hier Feuerbälle geworfen und nicht Bananen bringen euch ins Schleudern, sondern roter Schleim. Fast jedes Item ist der bekannten Nintendo-Serie entliehen. Leider hielt man sich bei den Strecken weniger an das Vorbild, denn die Kurse sind nicht durchdacht. Ständig bleibt man in einer 90-Grad-Kurve hängen, fliegt nach einem Beschleunigungsfeld von der Strecke oder kracht gegen die Begrenzung. Die erwähnten Mehrspieler-Schlachten stellten sich leider auch nur als schlechte Kopie heraus – einzig die aus der Nintendo-Kart-Serie bekannte Ballonschlacht wird hier geboten. Diese findet in langweiligen Arenen und ohne computergesteuerte Mitfahrer statt, sondern nur mit den zwei bis vier Spielern, die vor der Konsole sitzen. Alles in allem kann man **Cocoto: Kart Racer 2** nur Spielern empfehlen, die in all diesen Nachteilen eine Herausforderung sehen und schon immer einmal mit einem blinden Maulwurf oder einer Fee Gas geben wollten. ■

Zähe Action: Wenn man nur mit einem weiteren menschlichen Mitspieler antritt, werden die Battles schnell langweilig.

Ganz nett: Zu den Highlights gehört die Meisterschaft, die vor allem zu zweit recht spaßig ist.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-Fernbedienung, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG MARCUS SCHWATKE

„Vielleicht hat die kleine Schwester Spaß damit?“

Mein Vorurteil ▸ Wer braucht nach **Mario Kart 7** noch einen Funracer?

Cocoto: Kart Racer 2 wirkt wie ein schlechter **Mario Kart**-Klon. Die Strecken sind sehr nervig, die Spielmodi überschaubar, der Mehrspieler-Part langweilig und Grafik sowie Sound lassen zu wünschen übrig. Daran ändert auch das Plastik-Lenkrad für die Wii-Fernbedienung nichts, denn selbst das ist bei **Mario Kart Wii** besser.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Bunte Comic-Fahrer
- ⊕ Gute Steuerung

CONTRA

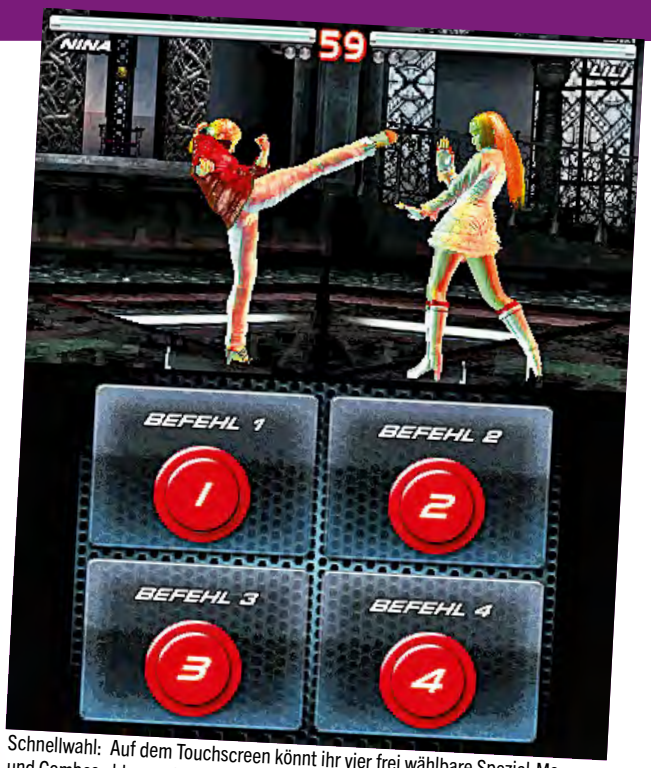
- ⊖ Zu wenige Strecken
- ⊖ Sieht nicht gut aus
- ⊖ Nerviger Sound
- ⊖ Geringe Langzeitmotivation

GRAFIK 5

SOUND 5

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
56	58



Schnellwahl: Auf dem Touchscreen könnt ihr vier frei wählbare Spezial-Moves und Combos ablegen. Antippen genügt, um sie sofort auszuführen. Praktisch!

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 17. Februar 2012

TEKKEN 3D PRIME EDITION

Text | Sebastian Stange

Das neueste 3DS-Prügelspiel begeistert mit guter Technik, enttäuscht jedoch mit seinem knappen Angebot an Spielmodi.

In der letzten Ausgabe stellten wir euch **Tekken 3D** erstmals im Detail vor und waren voll guter Dinge. Das Prügelspiel versprach, ein weiterer starker Genre-Vertreter für den 3DS zu sein. Obendrein gefiel uns die Idee, dass in **Tekken 3D Prime Edition** ein kompletter Film als Bonus enthalten ist. Inzwischen konnten wir die Testversion spielen und sind ein wenig ernüchtert. Denn trotz Renderfilm, toller Grafik, satter 40 Charaktere und eines tollen Kampfsystems bleibt ein großer Makel: Es gibt keinen Story-Modus! Und das dämpft das Spielerlebnis merklich!

Übungssache: Im Trainingsmodus probiert ihr Moves und Combos aus. Eine echte Lernfunktion gibt es allerdings nicht. Schade! Anfängern hätte sie sehr geholfen!

⊕ Klasse Spielmechanik

Doch zunächst zu den grundlegenden Mechaniken und damit auch zu den Stärken des Spiels: Grafisch wie spielerisch erreicht **Tekken 3D** locker das Niveau seiner gelungenen Konkurrenten **Dead or Alive Dimensions** und **Street Fighter IV 3D**. Die Grafik ist schön, gefällt dank hübscher Arenen, detaillierter Charaktere, guter Animationen und knalliger Effekte. Auch das Kampfsystem lässt kaum zu wünschen übrig. **Tekken**-typisch geht es vor allem darum, kunstvolle Schlagreihen – sogenannte Combos – auf eure Gegner einprasseln zu lassen und ihnen kaum Möglichkeit zum Reagieren zu geben. Die Steuerung mit vier Tasten sowie Slide-Pad funktioniert tadellos. Obendrein könnt ihr vier Spezialattacken oder Combos via Touchscreen aktivieren. Die großen Touch-Tasten trifft man auch blind, anders als bei der fummeligen Move-Liste von **Dead or Alive: Dimensions**. Super! Allerdings ist es mühsam, die besten Touch-Aktionen für eure Lieblingscharaktere herauszufinden und einzustellen.

⊖ Mieses Angebot an Modi

Im Solo-Modus erwarten euch gerade mal zwei Spielmodi: Im Überlebenskampf tretet ihr gegen immer neue Gegner an, wobei die Gesundheit eures Charakters nach einem gewonnenen Kampf nur ein wenig aufgefrischt wird. Ab und an stellen sich euch besonders starke Gegner in den Weg. Besiegt ihr sie, werdet ihr mit einem von Hunderten Sammelbildern belohnt, die sich im Spiel und via StreetPass freischalten lassen.

Klassisch geht es im normalen Schnellkampf-Modus zu. Ihr wählt die Charaktere aus und steigt gegen den Computer in den Ring. Auch hier geht es nach einem besiegten Kämpfer gleich automatisch weiter, was die Grenzen zum Überlebenskampf-Modus etwas verwischt. Und das ist die große Enttäuschung des Spiels: Als Solo-Spieler habt ihr nur die einzige Option, gegen immer neue Computergegner anzutreten. Ohne eine Story, ohne die **Tekken**-typischen Render-Intros, ohne ein Gefühl für Fortschritt. Da helfen auch das simple Rangsystem

Typisch **Tekken**: Wie für die Spielereihe üblich, steuert ihr teils herrlich absurde Charaktere, etwa Pandabären, Kängurus oder wie hier eine Holzfrau!

oder die Sache mit den Sammelbildern nix. Ebenso wenig hilft es, dass bis auf einen Geheimcharakter alle Kämpfer von Anfang an freigeschaltet sind. Wo bleibt da die Herausforderung, wo die Motivation?

⊕ Beim Duell kommt Freude auf!

Doch zuletzt noch eine versöhnliche Information: Im Mehrspielermodus machte uns **Tekken 3D Prime Edition** richtig Spaß. Im Ad-hoc-Modus gibt es zwar leider nur einen simplen Versus-Modus, bei dem jeder Spieler seinen Kämpfer wählt, dann wird eine Arena bestimmt und die Prügelei geht los. Ihr könnt dabei nur wenige Optionen, etwa die Rundenzahl, einstellen. Aber dank des guten Kampfsystems stört das wenig. Ob es im Online-Modus weitere Modi und Möglichkeiten gibt, konnten wir zum Testzeitpunkt leider nicht feststellen. Sollte es da dramatische Unterschiede geben, weisen wir euch natürlich im kommenden Heft darauf hin! ■

DER BONUS-FILM

Wir haben uns Popcorn besorgt und den Renderfilm, der dem Prügelspiel als Bonus beiliegt, angeschaut!

Der 3D-Renderfilm **Tekken: Blood Vengeance** soll wohl für den Mangel an Story im Spiel entschädigen. Und tatsächlich ist dieser Bonus eine bemerkenswerte Dreingabe für einen 3DS-Titel. Ihr wählt ihn aus einem Menü nach Spielstart und könnt die Wiedergabe via Touchpad simpel steuern. Der Film spielt im **Tekken**-Universum und ist ein eher wilder Streifen. Er baut eine recht verworrene Geschichte auf, wechselt krass zwischen Comedy, Romanze, Drama und Action. Wären da nicht einige spektakuläre Actionszenen, hätten wir ihn nicht zu Ende angeschaut. Die Bildqualität auf dem 3DS wird durch sichtbare Kompressionsartefakte getrübt. Das Bild wirkt teils sehr blockig! Obendrein ist der 3D-Effekt des Films leider nur dezent. Damit ist **Blood Vengeance** eine interessante Idee, aber keine Revolution in Sachen Bonus-Features.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	
Englisch, Japanisch/Deutsch	

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Standard
Tasten, Digikreuz/Slidepad, Touchscreen	
SONDERFUNKTIONEN	
Bildersammeln via StreetPass	

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-2
ONLINE-SPIEL	1-2
ONLINE-FUNKTIONEN	?

Effektgewitter: Jeder Treffer wird von bunten Lichteffekten begleitet. Das wirkt etwas albern, ist aber **Tekken**-Tradition und passt gut zur abgefahrenen Prügelei.

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Kein Story-Modus? Wirklich?! Schämt euch!“

Mein Vorurteil › Klasse, dass die **Tekken**-Reihe endlich auch auf 3DS kommt. Die ersten Infos klingen super. Das könnte so gut wie auf PS3 werden. Yeah!

Och Mann! Da habe ich mich so auf das 3DS-**Tekken** gefreut, und dann das: Kein Story-Modus? Das ist für mich eine riesige Enttäuschung. Denn ich mag es, ein Prügelspiel nach und nach zu bezwingen und so alles freizuschalten. Und auch wenn hier eigentlich alles drin ist, was man braucht – also viele Arenen und Kämpfer, ein gutes Kampfsystem –, so fehlt mir doch klar die Motivation zum Zocken. Gott sei Dank machen die Duelle gegen Thomas richtig Laune, auch wenn er mit dem furchtbar schwer einschätzbaren Eddy viel zu oft gewinnt! Zum Haareraufen!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Spielerisch gelungene Prügelkost
- ⊕ Schöne Grafik, tolle Animationen
- ⊕ Satte 40 Kämpfer wählbar

CONTRA

- ⊖ Kein Story-Modus
- ⊖ Kaum Freischaltbares
- ⊖ Zu wenige Spielmodi

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	81

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ganbarion | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 20. Februar 2012

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE SP

Text | Marcus Schwatke

Die Strohhutbande rund um Kapitän Ruffy macht sich auf zu neuen, bekannten Abenteuern!

So kennt man Captain Ruffy: Er nutzt seine Gummikraft, um gleich mehreren Widersachern auf spektakuläre Art und Weise kräftig einzuheizen.

Das Spiel startet ereignisreich: Der viel zu neugierige Kapitän Ruffy kann trotz eines starken Sturms der Verlockung eines möglichen Schatzes am Himmel nicht widerstehen. Deswegen lässt er das Äußerste aus seinem Schiff herausholen, nur um einer in luftigen Höhen entdeckten, grünen Kugel nahezukommen. Doch ist die Kugel kein Schatz und es winkt auch kein Reichtum, stattdessen werden dem jungen Piratenkapitän und seiner Crew verschiedene Prüfungen auf vier Inseln auferlegt. Natürlich zögern die Freibeuter nicht lange und machen sich ans Werk. Fans der Serie haben schon aus dieser kurzen Einführung in die Geschichte herausgelesen, dass es sich bei dem 3DS-Spiel um eine Neuauflage des 2009 für die Wii erschienenen **One Piece: Unlimited Cruise 1: Der Schatz unter den Wellen** handelt.

Das Abenteuer lockt

An der von der Wii bekannten Kampagne ändert sich auf dem Nintendo-Handheld leider nichts – euch erwartet also dieselbe Story wie auf der Heimkonsole. Und auch spielerisch sind keine bahnbrechenden Neuerungen zu verzeichnen: Zusammen mit der kompletten Strohhutbande gilt es, die Inseln zu erkunden, nützliche Gegenstände einzusammeln und umzuwandeln, Gegner in ihre Schranken zu weisen und sich gegen die 30 Endgegner zu stellen. Dabei verbessern die Piraten mit jedem ausgeteilten Schlag ihre Fertigkeiten und lernen neue Angriffe dazu. Jeder Charakter verfügt über seinen ganz speziellen Kampfstil: So zeigt Ruffy zum Beispiel seinen Gegner mit den elastischen Fäusten und Füßen, wo der Hammer hängt, Sanji verteilt akrobatische Kicke und Tritte, Zorro schnetzelt sich mit seinem Schwert durch Widersacher und Nami verlässt sich auf ihren Klima-Taktstock. Zum Ausruhen und Erholen kehren die Protagonisten zurück auf die Thousand Sunny, dem Schiff der Strohhutbande. Hier warten kleine Rätsel und Aufgaben darauf, von euch gelöst zu werden; außerdem wandelt ihr an Bord eingesammelte Items in Nützliches um. Neben dem ebenfalls aus dem Wii-Vorgänger bekannten Survival-Modus, in dem ihr euch entweder gegen Wellen von Gegnern behauptet oder bekannte Widersacher mit

Ihr könnt schnell zwischen verschiedenen Piraten hin und her wechseln, ohne den Kampf unterbrechen zu müssen.

Außerdem findet sich die Karte auf dem unteren Screen, ebenso Items wie zum Beispiel Heilkräuter.

Die Kämpfe der Marinford-Episoden können in unterschiedlicher Reihenfolge bestritten werden.

steigender Schwierigkeitsstufe verkloppt, bieten die neuen Marinford-Episoden bekannte Kämpfe der Manga-Comics und Fernsehserie.

⊕ Altbekannt = altbewährt?

Enttäuschend ist die 1:1-Umsetzung der Kampagne von der Nintendo-Wii zum 3DS-Abenteuer. Bis auf die hinzugefügten Marinford-Episoden bekommen Fans nämlich nichts Neues geboten. Allerdings gibt die Neuauflage vom technischen Standpunkt aus gesehen keinen Anlass zur Klage. Die Steuerung des Menüs wurde beispielsweise komplett auf den Touchscreen des Nintendo 3DS verlegt. So wechselt ihr auch in einer laufenden Auseinandersetzung schnell und einfach den Kämpfer, sortiert das gut überschaubare Inventar, habt die Minikarte immer im Blickfeld oder greift mit einem Tipp auf bereitgelegte Heilkräuter und andere Items zurück. Auch optisch punktet das erste 3DS-Abenteuer der beliebten Comic-Piraten: Mit einem sehr gut gelungenen 3D-Effekt zeigt der kleine Handheld, welche Hardware-Power in ihm steckt. Ein kleiner Wermutstropfen ist jedoch, dass es keine deutsche Sprachausgabe gibt: Ruffy und der Rest der Crew quatschen das ganze Spiel hindurch Japanisch – deutsche Spieler müssen sich mit Untertiteln begnügen.

⊖ Alleine auf dem Ozean

Sehr enttäuschend ist die Tatsache, dass die Neuauflage auf dem Handheld keinerlei Online- oder Mehrspielermöglichkeiten bietet. Gerade für die neuen Marinford-Episoden hätten wir uns einen Online-Mehrspielerpart inklusive einer Rangliste, die auch auf Dauer für Motivation sorgen würde, gewünscht. Wie gut so etwas funktionieren kann, stellt Nintendo derzeit zum Beispiel mit dem 3DS-Megahit **Mario Kart 7** unter Beweis. Außerdem wurde von einer StreetPass-Anbindung zum Austausch von Informationen mit anderen Spielern gänzlich abgesehen. Alles in allem ist **One Piece: Unlimited Cruise SP** trotzdem eine gelungene, wenn auch aufgrund der wenigen Neuerungen dünn ausfallende Neuauflage des Wii-Titels für den Nintendo 3DS. Fans der beliebten Manga-Reihe, die sich noch nicht in der Wii-Fassung ausgetobt haben, sind mit der neuen Handheld-Fassung bestens beraten – solange sie sich nicht daran stören, alleine auf die Beutezüge gehen zu müssen. ■

Brook zeichnet sich nicht nur durch seine Schnelligkeit, sondern auch durch seine Fechtkunst, also im geschickten Umgang mit dem Degen, aus.

Lasst euch auf dem unteren Bildschirm alle Attacken anzeigen, damit ihr diese samt Kombos in den Kämpfen schnell anwenden könnt.

MEINUNG • MARCUS SCHWATKE

„Insgesamt ein gutes One Piece für die Hosentasche!“

Mein Vorurteil › Ob die neuen Inhalte in Form der Marinford-Episoden für den weggefallenen Mehrspielermodus entschädigen können?

Technisch und in puncto Umfang gibt die Neuauflage des Wii-Spiels kaum einen Grund zum Meckern: Das Spiel sieht ordentlich aus und die gesamte Strohhutbande ist spielbar. Jedoch bekommen Fans der Wii-Spieleserie nur einen kleinen Happen mit neuen Inhalten geboten, der Rest ist bekannt. Außerdem ist der Verzicht auf einen Mehrspieler- oder Online-Modus sehr enttäuschend, doch abgesehen von diesen beiden Kritikpunkten macht das Spiel vieles richtig und bietet kurzweilige Unterhaltung für viele Stunden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Japanisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Standard
	Tasten, Schiebepad, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Alle Helden spielbar
- ⊕ Abwechslungsreiche Kämpfe
- ⊕ Tolles 3D
- ⊕ Schöne Grafik
- ⊕ Einfache Steuerung

CONTRA

- ⊖ Kein Mehrspieler
- ⊖ Kaum Neuerungen
- ⊖ Keine deutsche Sprachausgabe

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!

War's das mit der Wii? Auch im letzten Monat hat es keines der getesteten Spiele für die Wii bis in die N-ZONE-Bestenlisten geschafft.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2		**Sin & Punishment 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Skyward Sword** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 93 % Noch besser als **Twilight Princess** – **Skyward Sword** übernimmt den Genrethron!
2		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92 %
3		**Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
4		**Metroid: Other M** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
5		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %

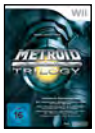
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars – Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends** Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**Call of Duty: Black Ops** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Conduit 2** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
5		**GoldenEye 007** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Tetris Party DeLuxe** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**Rayman Origins** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
5		**Donkey Kong Country Returns** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Monster Hunter Tri** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Xenoblade Chronicles** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der aktuellen Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2011** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA Tour 12 – Masters** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**FIFA 11** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %

3DS im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für den Nintendo 3D-Handheld

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

Super Mario 3D Land
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: ACTION

Star Fox 64 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 84 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: ROLLENSPIEL

Tales of the Abyss
Hersteller: Namco Bandai
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88 %

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Mario Kart 7
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %

Mario Kart 7
Spielspaß: 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Spielspaß: 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Spielspaß: 85 % | Genre: Action Adventure | Hersteller: Nintendo

Sonic Generations
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Pro Evolution Soccer 2011
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Tales of the Abyss
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Spielspaß: 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Spielspaß: 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Super Monkey Ball 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Resident Evil: Mercenaries 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Lego Star Wars III: The Clone Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Lego Pirates of the Caribbean
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft

Tim & Struppi und das Geheimnis der Einhorn
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Shinobi
Spielspaß: 73 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man & Galaga Dimensions
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Die Sims 3
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Die Sims 3: Einfach tierisch
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Need for Speed: The Run
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft

Asphalt 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Steel Diver
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Naruto Shippuden 3
Spielspaß: 70 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games

Puzzle Bobble Universe
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix

Sudoku – The Puzzle Game Collection
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami

Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Konami

Dreamtrigger 3D
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Spider-Man: Edge of Time
Spielspaß: 69 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision

James Noir's Hollywood Crimes
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Schlag den Raab: Das 2. Spiel
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Cartoon Network: Jetzt geht's rund!
Spielspaß: 68 % | Genre: Action | Hersteller: Deep Silver

Green Lantern: Rise of the Manhunters
Spielspaß: 68 % | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive

Rabbids 3D
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Captain America: Super Soldier
Spielspaß: 66 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Cubic Ninja
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Warner Interactive

Rayman 3D
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Dual Pen Sports
Spielspaß: 64 % | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai

Thor: God of Thunder
Spielspaß: 63 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Driver: Renegade
Spielspaß: 61 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Winter Sports 2012: Feel the Spirit
Spielspaß: 60 % | Genre: Sport | Hersteller: Dtp Entertainment

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing
Spielspaß: 61 % | Genre: Simulation | Hersteller: Namco Bandai

Cars 2
Spielspaß: 58 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Disney Interactive

Alarm für Cobra 11 3D
Spielspaß: 48 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Dtp Entertainmant

Transformers 3
Spielspaß: 43 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

DS-Hits im Überblick: Die Empfehlungen der N-ZONE-Redaktion!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarze/Weiße Edition
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 JUST DANCE 3
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: –
Der dritte Teil von Ubisofts Tanzspiel-Reihe behauptet weiterhin seine Spitzenposition.

2	GO VACATION	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/11 Spielspaß: 76%
3	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
4	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86%
5	Wii PLAY MOTION	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 80%
6	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93%
7	Wii SPORTS RESORT	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
8	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
9	SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE	Entwickler: Activision Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 77%
10	Wii PARTY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 80%

TOP 10 LESER (Wii)

1 THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 93%
Auch im letzten Monat war **Skyward Sword** das beliebteste Wii-Spiel der N-ZONE-Leser.

2	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
3	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
4	RAYMAN ORIGINS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 87%
5	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
6	XENOBLADE CHRONICLES	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85%
7	SUPER SMASH BROS: BRAWL	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
8	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86%
9	MONSTER HUNTER TRI	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 85%
10	KIRBY'S ADVENTURE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 86%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/11
Spielspaß: 93%
Christoph und Thomas zocken momentan auf der Wii noch überwiegend **Skyward Sword**.

2	THE LAST STORY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 82 %
3	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	KIRBY'S ADVENTURE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 87%
5	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
6	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86%
7	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
8	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86%
9	XENOBLADE CHRONICLES	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85%
10	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 MARIO KART 7 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94%
Mario fährt auch in diesem Monat an die Spitze der Verkaufscharts!

2	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
3	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88%
5	NINTENDOGS + CATS (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 80%
6	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
7	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
8	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
9	FIFA 12 (3DS)	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/11 Spielspaß: 82%
10	SUPER POKÉMON RUMBLE (3DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 MARIO KART 7 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94%
Mario Kart 7 bleibt das derzeit beliebteste 3DS-Spiel unserer Leser.

2	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
3	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 02/12 Spielspaß: 88%
4	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
5	PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88%
6	SUPER POKÉMON RUMBLE (3DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 85%
7	STAR FOX 64 3D (3DS)	Entwickler: Q-Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 84%
8	POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
9	TETRIS (3DS)	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%
10	SONIC GENERATIONS (3DS)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 88%
Der Raubzug-Modus hält die Redaktion bestens bei Laune!

2	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
3	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
4	TEKKEN 3D PRIME EDITION (3DS)	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 81%
5	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
6	SUPER POKÉMON RUMBLE (3DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 85%
7	TETRIS (3DS)	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%
8	PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88%
9	SONIC GENERATIONS (3DS)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%
10	ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON LEGACY (3DS)	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 02/12 Spielspaß: 78%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

EUER Wii-ONLINE-EINKAUFSFÜHRER

Text I Christoph Kraus

Welche Wii-Kracher bieten das beste Online-Spielvergnügen? Auf dieser Doppelseite erfahrt ihr es!

MEHRSPIELER-DUELLE

Ob Rennspiel, Beat 'em Up, Fußballsimulation oder Puzzle: Mit diesen Wii-Spielen geht die Post ab!

MARIO KART Wii

Was für ein Spektakel! Schon am Tag seiner Veröffentlichung war **Mario Kart Wii** ein echter Abräumer – und das gleich in zwölffacher Hinsicht, denn ein ganzes Dutzend Spieler durfte sich übers Internet an flotten Kopf-an-Kopf-Duellen beteiligen. Und das Wii-Debüt der populären Reihe ist immer noch für spaßige Mehrspielerpartien gut. Lediglich die Wettkämpfe waren in Zeiten von **Mario Kart 64** deutlich spannender.

EINZELSPIELERWERTUNG: 87 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 94 %

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Zunächst die schlechte Nachricht: Am 30. Juni 2008 strich Nintendo die Möglichkeit, eigene Schnappschüsse oder Levels übers Internet hochzuladen und diese anderen Zockern zur Verfügung zu stellen. Doch jetzt die gute: Auch ohne diese Funktion ist **Super Smash Bros. Brawl** ein astreines Prügelvergnügen, das vor allem beim Zocken per Wi-Fi Connection zur Höchstform aufläuft. Manche Leser berichten uns von regelmäßigen heftigen Lags, die wir aber in unseren Praxistests nicht nachvollziehen können.

EINZELSPIELERWERTUNG: 89 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 94 %

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Als der actionreiche Wii-Kick vor knapp fünf Jahren in die Läden kam, waren die Mario-Fans aus dem Häuschen: Mit Bowser, Toad, Yoshi und Prinzessin Peach auf abwechslungsreichen Fußballfeldern um die Wette bolzen – das klang wie die Erfüllung eines Traumes. Das Endprodukt konnte sich letztlich auch sehen lassen – obwohl so mancher Spezialangriff einen Tick zu stark ausfiel. Wir bedauern, dass heutzutage kaum noch ein Wii-Freund mitbolzt, obwohl **Mario Strikers Charged Football** inzwischen für 25 Euro zu haben ist.

EINZELSPIELERWERTUNG: 86 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 79 %

Wii SCHACH

Diese Schachsimulation ist zwar furchtbar altmodisch gestaltet, bietet eine lächerliche Grafik bar aller Effekthascherei und eine Musikkulisse, die entfernt an das erste **Tetris** erinnert – doch der Online-Modus kann sich sehen lassen. Er bietet die Möglichkeit, gegen Spieler aus aller Welt anzutreten. Das mag sich zwar nicht besonders prickelnd anhören, ist aber völlig ausreichend. Schließlich gibt es auf dem großen Markt der Wii-Spiele bislang keine Alternative. Wer sich für eine gute und ausgereifte, aber optisch etwas bieder in Szene gesetzte Schachsimulation interessiert, der muss sich diese Wii-Spieledisc ins Laufwerk schieben.

EINZELSPIELERWERTUNG: NICHT BEWERTET I MEHRSPIELERWERTUNG: NICHT BEWERTET

Wi-Fi-Spielvergnügen? Von wegen! | Ein gutes Online-Spiel – nicht mehr, nicht weniger | Dieses Spiel bietet beste Unterhaltung im Internet.

KOMMUNIKATION

Diese Spiele nutzen das WiiSpeak-Mikrofon auf mehr oder weniger vorbildliche Weise.

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

Nintendos Lebenssimulation ist das Paradebeispiel für eine gelungene Chat-Integration. Das WiiSpeak-Mikrofon lag dem Spiel seinerzeit sogar bei. Mittlerweile ist das Zubehör nur noch sehr selten zu finden, da Nintendo es nicht mehr in aktuellen Spielen unterstützt. Aber auch per USB-Tastatur kann geplaudert werden, wie das Bild beweist.

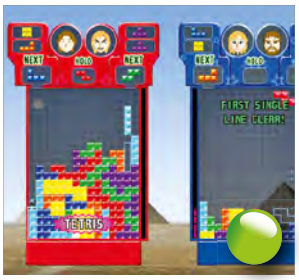
EINZELSPIELERWERTUNG: 86 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 87 %

TETRIS PARTY DELUXE

Auch der Knobelspiel-Hit schlechthin bietet die Möglichkeit, sich zu unterhalten – übrigens sogar in der DS-Version, aber nicht während einer laufenden Partie.

EINZELSPIELERWERTUNG: 88 %

MEHRSPIELERWERTUNG: 91 %



THE CONDUIT

Was ist cooler, als sich während eines deftigen Matches über WiiSpeak über Strategien zu unterhalten und zu hören, wie ein Gegner lautstark ins Mikro brüllt? Na also!

EINZELSPIELER WERTUN: 81 %

MEHRPIELERWERTUNG: 90 %

MONSTER HUNTER TRI

Für diese Art von Spiel wurde das Wii-Speak-Mikrofon erschaffen: Es hat einfach was, Monster zu plätten und mit befreundeten Spielern über Spieltaktiken zu plaudern!

EINZELSPIELERWERTUNG: 85 % I MEHRSPIELERWERTUNG: 88 %

ENDLESS OCEAN 2: DER RUF DES MEERES

Die Unterwassersimulation von Nintendo bietet viel Entspannung – und die Möglichkeit, sich mit anderen zu vernetzen. Aber der Wii-Speak Chat wurde leider ein bisschen fad ins Spiel integriert.

EINZELSPIELERWERTUNG: 75 % I MEHRPIELERWERTUNG: -

RANGLISTEN UND ZUSATZINHALTE

Diese Spiele sorgen mit Highscore-Tabellen und Zusatzinhalten für Spaß.

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012

Sämtliche Ableger der Olympia-Spielesammlung mit Sonic, Amy, Knuckles, Bowser, Mario und Co. verzichten zwar auf Online-Gameplay, bieten aber immerhin Ranglisten übers Internet. Allzu prickelnd sind die allerdings nicht.

EINZELSPIELER: 80 % I MEHRSPIELER: 86 %

GHOST SQUAD

Dieser Rail-Shooter ist zwar so anspruchsvoll wie ein Malbuch, aber zumindest motiviert die online einsehbare Highscore-Tabelle zum Weiterspielen. **Ghost Squad** kann übrigens mit einem Wii-Zapper gespielt werden. Mit dem schrillen Zubehör kommt die prickelndste Atmosphäre beim Spielen auf.

EINZELSPIELER: 93 % I MEHRSPIELER: 91 %

SAMBA DE AMIGO

Was bei **SingStar** und Co. schon seit langer Zeit üblich ist, gibt es auch auf der Wii: Im Musikspiel **Samba de Amigo** lassen sich neue Songs erwerben. Wer's braucht ….

EINZELSPIELER: 78%

MEHRSPIELER: 80 %

JUST DANCE 3

Das Tanzspektakel von Ubisoft setzt auf herunterladbare Songs, darunter ein launiges **Mario**-Musikstück. Ob man allerdings dafür 250 Nintendo Points, also 2,50 Euro berappen muss? Na ja …

EINZELSPIELER: NICHT BEW.

MEHRSPIELER: NICHT BEW.

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text | Christoph Kraus

PRINCE OF PERSIA

Art: Virtual Console | **Genre:** Action-Adventure | **Entwickler:** Arsys Software
Termin: 19. Januar 2012 | **Preis:** 800 Nintendo Points

Erwartet uns hier Spielspaß aus 1.001 Nacht?

Wer erleben möchte, was der persische Prinz durchstehen musste, bevor er auf GameCube und Wii zum Weltklasse-Akrobaten wurde, der sollte sich dieses fantastische Action-Adventure näher ansehen. Der namenlose Held ist im Gemach des böse gesinnten Herrschers Jaffar eingeschlossen, der die Herzdame des Prinzen unbedingt heiraten möchte. Das muss natürlich verhindert werden! So steuert der Spieler das Blaublut durch den labyrinthartigen Schlosskomplex, weicht Fallen aus, packt den Säbel aus und duelliert sich mit Jaffars angriffslustigen Schergen. Im Gegensatz zu bunten Jump & Runs à la **Super Mario World** steckt der Prinz allerdings deutlich weniger ein: Ein Sturz aus großer Höhe endet stets in einem „Game over“ und auch beim Klettern hat man das Gefühl, einen Menschen zu steuern – und nicht etwa eine Comicfigur. Die tolle Atmosphäre, die überragenden Animationen und die zunächst gewöhnungsbedürftige, aber dann sehr geschmeidige Steuerung machen **Prince of Persia** zu einem Juwel auf der Virtual Console.

WERTUNG 9 VON 10

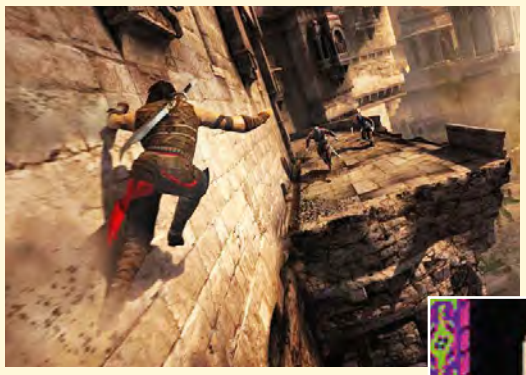
Für den Spieler bleiben zwei Stunden Zeit, aus dem Gemach mit seinen vielen Fallen zu entkommen.

Auch das Säbelrasseln kommt dabei nicht zu kurz, wie man hier sieht..

EVOLUTION EINES PRINZEN

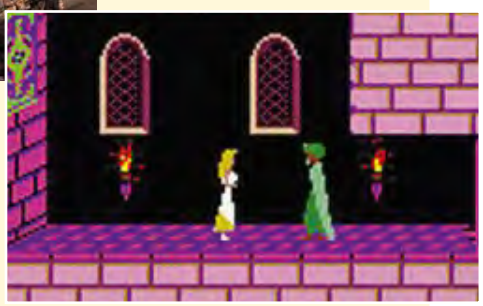
Wir beleuchten den Werdegang der **Prince of Persia**-Serie.

⬇Geburt des persischen Throninhabers
Auf dem Amiga avancierte **Prince of Persia** zum Sensationserfolg. Das lag in erster Linie an den – zumindest für die damaligen Verhältnisse – flüssigen Animationen. Um diese sauber auf den Bildschirm zu bringen, beobachtete der Entwickler Jordan Mechner seinen Bruder genauestens beim Rennen. Die Mühe hat sich zweifelsohne gelohnt!



⬆Fulminantes Comeback
Auf dem GameCube feierte der Prinz, der übrigens nach wie vor keinen Namen trug, seine Rückkehr. Die Fachmagazine überschlugen sich mit Bestwertungen und auch die Spieler waren vom actionreichen Gameplay der **Prince of Persia**-Episoden begeistert. Der letzte Serienableger, der übrigens wie der erste Teil der Trilogie **Prince of Persia** hieß, fiel beim Publikum hingegen durch.

⬇Retro-Flair auf aktuellen Konsolen:
Offenbar liegt es den **Prince of Persia**-Rechteinhabern am Herzen, dass die Fans stets an die Wurzeln der Reihe erinnert werden. So wurde 2007 nicht nur eine HD-Neuauflage des Originalspiels veröffentlicht, auch die ursprünglichen Versionen für Game Boy Color und SNES gibt es mittlerweile als Virtual-Console-Titel.



Text I Jonas Hilla

FISH TANK

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** iFun4al
Termin: 05. Januar 2012 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Fischgewusel aus der Retorte

Trainiere deine Reflexe! Verschiedene Levels für unterschiedliche Spielerfahrungen! Multiplayer-Modus für ultimativen Partyspaß! Mit diesen Slogans wirbt etwa nicht das neue **Smash Bros.**, sondern das Knobelspiel **Fish Tank**. Das Spielprinzip ist simpel erklärt: Verschiedenfarbige Fische schwimmen von links nach rechts über den Bildschirm und müssen vom Spieler in Gruppen von vier oder mehr Fischen zusammengebracht werden, damit sie weiterschwimmen und den Bildschirm verlassen. Was? Dieses Spielprinzip kommt euch bekannt vor? Zugegeben, es gibt wahrscheinlich mehr Spiele dieses Musters als Fische im durchschnittlichen Aquarium, doch wäre es unfair, **Fish Tank** als **Tetris** in der Horizontalen zu beschreiben. Das Design erfreut mit netten Farben und auch die Fische haben ihren eigenen Charme. Zusätzlich versucht das Spiel durch Power-ups und Mehrspieler-Modus frischen Wind in das Spielprinzip zu bringen. Leider hilft das nicht viel, denn ein paar nette Ideen krempeln nicht ein komplettes Spiel um. Auch 72 Medaillen bieten keine wirkliche Langzeitmotivation. Die meisten Spieler werden nach wenigen Partien das Gefühl haben, alles schon mal gesehen zu haben. Wer nicht absoluter Knobelfreund ist, sollte besser die Finger davon lassen.

WERTUNG 5 VON 10

Wie man hier sieht, ist die Präsentation eher mau geraten.

Auch das Spiel selbst ist nicht gerade allzu prickelnd.

Text I Jonas Hilla

BOBBY CARROT FOREVER

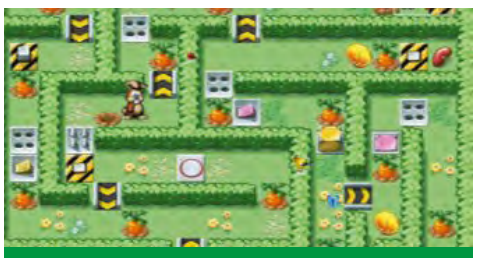
Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Lithe Lion
Termin: 12. Januar 2012 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Rätselspaß für Kenner

Was macht ein Hase den ganzen Tag? Durch die Felder hoppeln und Karotten mampfen! In **Bobby Carrot Forever** wird das Möhrenstibitzen des Mümmelmanns jedoch zum Adventure. In verschiedenen Levels rätselt sich der langohrige Protagonist Bobby durch verschiedene Ebenen und sammelt dabei fleißig Karotten ein. Optisch erinnert das Spiel entfernt an die **The Legend of Zelda**-Teile. Auch die Ansicht und die Rätselarten rufen dem Kenner Erinnerungen an Links vergangene Abenteuer ins Gedächtnis. In jeder Ebene muss Bobby Möhren sammeln und dann durch einen Teleporter fliehen. Im Laufe des Abenteuers kommen immer neue Hindernisse, jedoch bleibt das Spiel stets fair. Hase Bobby stehen innerhalb der Rätsel verschiedene Hilfsmittel zur Verfügung. So lässt sich **Bobby Carrot Forever** guten Gewissens weiterempfehlen.

WERTUNG 7 VON 10

Hier kommt der Beweis: **Bobby Carrot Forever** ist optisch recht trist geraten. Doch die biedere Präsentation täuscht.


Dafür spielt sich das Knobelspiel recht frisch. Der Titel empfiehlt sich für Freunde gut gemachter Geschicklichkeitsspiele.

KURZ ERINNERT

THE VERY HUNGRY CATERPILLAR'S ABC

Hierbei handelt es sich um ein Lernspiel für 3- bis 5-Jährige. Die kleine Raupe Nimmersatt, bekannt aus dem gleichnamigen Buch von Eric Carle, bringt den Jüngsten das ABC auf illustre Weise bei. Sei es ein einfaches Bilderrätsel à la „Welches Tier ist die Ameise?“ bis hin zum „Male die Umrisse einer Raupe!“. Zusätzlich lässt das Spiel gestalterische Freiheit zu, indem die Kleinen mit Tierstempeln aller Art eigene Bilder kreieren können, die dann automatisch abgespeichert werden. Sie können dann als Bildschirmschoner wiederverwertet werden. Die Steuerung erfolgt mit der Wii-Fernbedienung, ist also altersgerecht. Die Kehrseite: Dieses Spiel eignet sich wirklich nur für die Kleinen. Wer es schafft, diesen Text in weniger als fünf Minuten zu lesen, ist absolut überqualifiziert. Hinzu kommt der horrende Preis für zusätzlichen Inhalt. Hier darf man zweimal stolze 700 Punkte auf den Tisch legen, also mehr als den Kaufpreis des Spiels. So kann man zu Recht die Überlegung wagen, dem Nachwuchs lieber ein schönes Malbuch zu kaufen. jh

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 5. Jan. I **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text | Christoph Kraus

Die Demoversion zu **Resident Evil: Revelations** dauert zehn Minuten, mit **Cooking Mama 4** ist man nur halb so lange beschäftigt.

DEMO-OFFENSIVE IM eSHOP

Erst probieren, dann konsumieren!

Zeit vorbei: Nach 30 Starts erwartet euch diese Meldung.

Wer Mitte Januar den eShop des Nintendo 3DS aufrief, den erwartete eine Überraschung: Neben herkömmlichen herunterladbaren Spielen fanden die Zocker auch zwei Demos vor. Eine von ihnen bot einen etwa zehnminütigen Ausschnitt aus **Resident Evil: Revelations**, der einen guten Einblick in das Actionspiel gab. Es handelte sich allerdings um einen modifizierten Level, der in der Vollversion leicht verändert vorkommt. Das Schnupper-Minispiel aus **Cooking Mama 4** („Mach einen Pizza!“ – kein Witz, so steht es da!) dauert etwa fünf Minuten und gewährt einen Vorgeschmack auf die Kochsimulation. Es gibt nur einen Haken: Jede Software lässt sich nur 30 Mal starten. Selbst ein Löschen bringt nichts: Das jeweilige 3DS-Programm lässt sich danach zwar erneut aus dem eShop herunterladen, allerdings nicht mehr aufrufen. Wir haben es selbst ausprobiert!

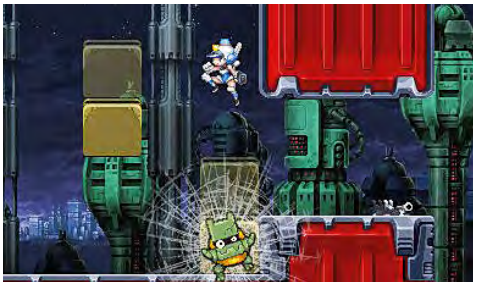
Text | Christoph Kraus

MIGHTY SWITCH FORCE!

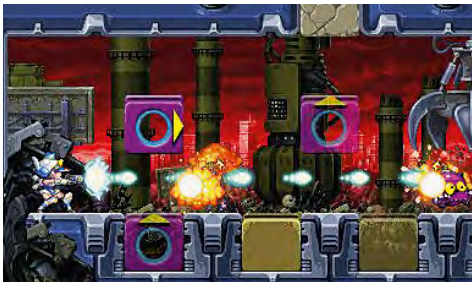
Art: 3DSWare | **Genre:** Action | **Entwickler:** WayForward | **Termin:** 22. Dezember 2011 | **Preis:** 6 Euro

Innovativ und originell – so gehört sich das!

Hut ab! Die Entwickler von **Aliens Infestation** und **Contra DS**, das leider nie in Deutschland veröffentlicht wurde, haben mal wieder vorzügliche Arbeit abgeliefert. **Mighty Switch Force!** ist eine Mischung aus Action- und Geschicklichkeitsspiel: Während man Gegner eliminiert und über Plattformen hüpft, muss man immer wieder Blöcke auf Knopfdruck auftauchen und verschwinden lassen. Clevere Rätsel runden das Gameplay ab: Zum Auslöschen bestimmter Feinde gilt es beispielsweise, sie geschickt in einem Block einzuklemmen, damit sie zerplatzen – so öffnet sich der Weg in weitere Gebiete. Das überaus amüsante Spiel zeugt von viel Liebe zum Detail und vor allem das Knacken der vorgegebenen Highscores motiviert sehr stark. Es gibt nur einen Haken: Es gibt lediglich 16 Levels. Dennoch: Für sechs Euro ist **Mighty Switch Force!** definitiv ein Knaller in Nintendos eShop. Ausrufezeichen!



Dieser Gegner hat sich sein eigenes Grab geschaufelt.



Die lilafarbenen Blöcke katapultieren euch in alle Richtungen.

WERTUNG 9 VON 10

Text | Jonas Hilla

PRINCE OF PERSIA

Art: Virtual Console | **Genre:** Jump & Run | **Entwickler:** Ubisoft | **Termin:** 19. Januar 2011 | **Preis:** 5 Euro

Muss man die Reise in den Orient unbedingt buchen?

Kommt und rettet eure Prinzessin! Der 3DS macht es möglich. Der Wesir Jaffar zwingt eure Herzensdame, ihn zu heiraten. Er gibt ihr eine Stunde Bedenkzeit, die ihr als Geliebter der Prinzessin nutzt, um sie zu retten. Diese Stunde läuft in Echtzeit mit. Ist die Zeit um, ist das Spiel vorbei. Glücklicherweise haben wir den Luxus, speichern zu können. Im Spiel springt ihr an Wänden hoch und löst Schalterrätsel. Feinden, die sich euch in den Weg stellen, macht ihr mit dem Schwert den Garaus. Das Leveldesign ist nicht sehr abwechslungsreich, deshalb wird es **Prince of Persia** bei vielen Spielern schwer haben. Wer nicht der Retro-Charme des Spiels erliegt, wird kaum länger als fünf Minuten dabeibleiben. Nostalgiker, die gern in Erinnerungen schwelgen, sollten eher zur besseren Wii-Fassung greifen.

WERTUNG 6 VON 10

Wie man sieht, ist die Grafik äußerst spartanisch gehalten.

Optional könnt ihr mit speziellem Game-Boy-Color-Rahmen zocken.

Text | Christoph Kraus

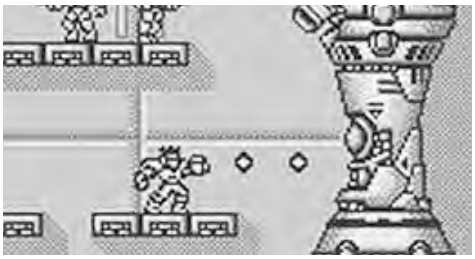
BIONIC COMMANDO

Art: Virtual Console | **Genre:** Action | **Entwickler:** Capcom | **Termin:** 29. Dezember 2011 | **Preis:** 4 Euro

So muss fette Schwarz-Weiß-Action aussehen!

Mal ganz ehrlich: Die Neunziger waren mit solchen Spieleserien wie **Probotector**, **Mega Man** oder **Final Fight** ein extrem actionreiches Jahrzehnt! Auch das Ballerspektakel **Bionic Commando** lässt sich nicht mit dem Prädikat „deftig, lässig, obercool“ auszeichnen: In der Rolle von Rad Spencer (nicht zu verwechseln mit dem Filmpartner von Terence Hill!) erkundet ihr die Levels und räumt darin mächtig auf. Doch erst wenn ihr bestimmte Räume zerstört habt, die ein Computer-Terminal beherbergen, öffnet sich der Levelausgang. Dann bestimmt ihr auf der Weltkarte, wo sich eure Reise fortsetzt. Das Überraschende: Der Held von **Bionic Commando** kann lediglich schießen, aber nicht springen – offenbar ist ihm seine Wumme zu schwer. Plattformen lassen sich ausschließlich mittels Enterhaken erklimmen. Diese Beschränkung könnte manche Spieler nerven – uns gefällt's. Allerdings sind lineare Actionspiele wie **Probotector** deutlich zugänglicher.

WERTUNG 7 VON 10



Was hier wohl zu tun ist? Ballern, ballern, ballern – was sonst?!

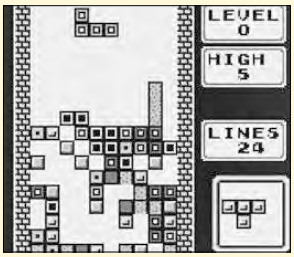
Der Game-Boy-Rahmen verleiht dem Spiel eine feine Retro-Note.

KURZ ERINNERT

TRIP WORLD

Das Jump & Run **Trip World** ist 1992 für den allerersten Game Boy veröffentlicht worden und steht seit dem 5. Januar im Nintendo eShop als Download zur Verfügung. Auf den ersten Blick erinnert der putzige Hauptcharakter des Spiels Yakopoo an den berühmten Nintendo-Helden Kirby. Auch im Spielablauf zeigen sich Gemeinsamkeiten, denn Yakopoo kann sich genauso wie Kirby in verschiedene Formen verwandeln, was den Einsatz neuer Fähigkeiten ermöglicht. Kritik an dem spaßigen Abenteuer gibt es nur in puncto Umfang: Mit fünf Welten ist **Trip World** leider recht schnell durchgespielt. uh

Art: Virtual Console | **Genre:** Jump & Run
Termin: 05. Januar | **Preis:** 3 Euro
WERTUNG 7 VON 10



TETRIS

Im Original-**Tetris** von 1989 dreht ihr sieben Klotzarten, die von oben herabfallen, um sie auf dem Bildschirm in Reihen zu ordnen. Das macht auch heute noch extrem viel Spaß und ist anspruchsvoller als jeder Schema-F-Shooter von der Stange. Zudem darf man Samus Aran aus der **Metroid**-Serie dabei zusehen, wie sie bei einer besonders guten Punkteleistung Geige spielt. Leider ist der Mehrspielermodus mittlerweile nicht mehr funktionsfähig, deshalb können wir die Höchstwertung nicht vergeben. Schade! Was war das für eine schöne Zeit, als wir unsere Game Boys mit einem fingerdicken Link-Kabel vernetzten! ck

Art: Virtual Console | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 22. Dezember | **Preis:** 4 Euro
WERTUNG 9 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinung zum neuen **Resident Evil** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa wie ihr rasch, zielstrebig und effizient neue StreetPass-Kontakte eurer Nintendo-3DS-Konsole hinzufügt.

VERPASS KEIN STREETPASS!

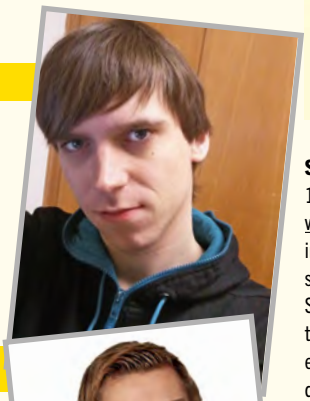
Jetzt mitmachen bei der deutschlandweiten 3DS-Aktion!

Ihr besitzt zwar einen 3DS, empfangt aber nur sehr selten Spieldaten und Miis über die StreetPass-Funktion? Dann schaffen wir Abhilfe! Wir möchten alle Leute in einer Liste verewigen, die ihren 3DS dauerhaft an einer bestimmten Stelle lagern oder die sehr oft an einem Ort anzutreffen sind.

Ob neue Puzzleteile, Helden im Minispiel „Rette die Krone!“ oder Spieldaten bei **Mario Kart 7:** Es gibt viele Gründe, den Nintendo 3DS stets im Standby-Modus mit sich herumzutragen, um neue StreetPass-Informationen zu sammeln. Aber was tut man bloß, wenn einem schlichtweg kein einziger 3DS-Besitzer über den Weg läuft? Da ist guter Rat vermeintlich teuer! N-ZONE hilft euch, euch schnell, diskret und effektiv mit vielen weiteren StreetPass-Nutzern zu vernetzen.

BERLIN:

„Thelastdreamer“ aus der N-ZONE-Community (Bild rechts) ist sehr häufig in der Thalia-Buchhandlung im Alexa sowie in der E-LernBar anzutreffen. Ihr seid zufällig in der Nähe? Dann nichts wie hin!



WUPPERTAL:

Pokémon-Experte Max (Bild rechts) besucht häufig die Rathausgalerie im Stadtteil Elberfeld. Ihr seid zufällig in der Nähe? Dann schaut doch mal vorbei! Vielleicht begegnet ihr ja Max. Im örtlichen Saturn hat er zudem eine 3DS-Konsole entdeckt, die beim Vorbeigehen regelmäßig einen StreetPass-Kontakt herstellt. Auch im GameStop-Ladengeschäft in den City-Arkaden gibt es ein solches Gerät, wie „HappyMask“ herausgefunden hat.

SO FUNKTIONIERT UNSERE AKTION:

1. Ihr schreibt uns in den Kommentarbereich von www.videogameszone.de, in welchem Bundesland, in welcher Stadt und an welchem Ort ihr euren 3DS stets bei euch tragt. Dies kann beispielsweise eine Schule sein, in der ihr vor- und nachmittags anzutreffen seid, oder ein Ladengeschäft (falls ihr etwa in einem Baumarkt arbeitet und den 3DS stets während der Arbeit mit euch herumtragt).
2. Wir tragen diese Info in unsere Datenbank ein und aktualisieren sie regelmäßig.
3. Das war’s! Ab sofort können andere 3DS-Besitzer euch dort treffen, um Miis und Spieldaten auszutauschen.

NÜRNBERG:

N-ZONE-Redakteur Christoph (Bild links) bummelt ab und zu durch die Müller-Filiale an der Nürnberger Lorenzkirche. Wer dort mit der Rolltreppe in die dritte Etage fährt und an der 3DS-Demokonsole vorbeischlendert, erwischt mit hundertprozentiger Sicherheit mindestens ein neues Mii – und schaltet mit etwas Glück sogar ein geheimes Puzzleteil frei!

PASSAU:

Beni alias „Frostbite“ (Bild links) arbeitet in der Passauer GameStop-Filiale in der Stadtgalerie. Dort ist er werktags und samstags fast immer anzutreffen. Da er seine 3DS-Konsole unter der Ladentheke deponiert hat, genügt es, den Laden zu betreten. Schon werden StreetPass-Daten ausgetauscht. Auch Daniel (rechts) tummelt sich häufig kurz vor 13 Uhr im besagten Geschäft. Es lohnt sich also gleich mehrfach, dort vorbeizuschauen!

ÜBER SINN UND UNSINN VON POKÉMON-EVENTS

Zwei Pokémon-Meister streiten über die offiziellen Download-Treffen.

Pokémon-Spieler werden regelmäßig mit Events überhäuft – ob Pokémon, die man sich in bestimmten Läden abholen kann, Codes für spezielle C-Gear-Gestaltungen oder Taschenmonster, die man nur im Internet erhält. Das war längst nicht immer so. Redakteur Max Drews und Autor Wenlok Holmes aus dem PokéWiki sind echte Experten, was **Pokémon** angeht, und haben sich Gedanken über das Thema gemacht.

Pokémon-Events stärken das Gemeinschaftsgefühl ... sagt Max Drews!

Wer weiß, ob sich die **Pokémon**-Editionen **Rot** und **Blau** einst so gut verkauft hätten, wenn die Entwickler nicht in letzter Minute das geheimnisvolle Mew integriert hätten, das damals wie heute nur sehr schwer zu erhalten war. Wer eines fing, konnte sich der Aufmerksamkeit seiner Mitschüler sicher sein. Wenn sich Nintendo also auch heute noch an das Konzept hält, einige wenige Pokémon besonders begehrenswert zu machen, ist das wünschenswert. Denn nur, wer wie ein echter Sammler durch die Gegend reist, kann beispielsweise ein Celebi besitzen. Durch die Event-Verteilung bleibt es etwas Besonderes, das nicht jeder Fan besitzt. Ihr wendet ein, dass Nintendo dadurch Ungerechtigkeit schafft? Falsch: Kein Event-Pokémon bringt essentielle Vorteile im Spiel! Man sieht ein paar Spielausschnitte mehr und hat das betreffende Exemplar in seinem Pokédex, aber auf offiziellen Turnieren sind Event-Taschenmonster fast immer verboten, um Fairness zu gewährleisten. Zu guter Letzt bieten die Verteilungen den Anreiz, das Spiel auch nach Monaten aus dem Regal zu holen. Viele Fans werden sich erinnern, dass **HeartGold** und **SoulSilver** schon lange im Schrank verstaubt waren, als im Februar 2011 die Celebi-Download-Tour stattfand. Bei mir war es nicht anders. Was habe ich also getan? Ich legte die Edition erneut ein, lud mir Celebi herunter und spielte auch eine ganze Weile danach noch. So erhöht Nintendo geschickt die Langzeitmotivation für die Spiele. Und während viele Hersteller an Extra-Inhalten Geld verdienen, gibt es die Events bei Nintendo völlig kostenlos!

Pokémon-Events sind den Spielern gegenüber unfair ... sagt Wenlok Holmes!

Dass **Pokémon**-Events nicht unbedingt der Bringer sind, beweist uns die diesjährige Celebi-Download-Tour: Das Monster, das es vorher nirgends im westlichen Teil der Welt zu erhalten gab, wurde in zwölf Großstädten verteilt. Wer es haben wollte, brauchte „nur“ am entsprechenden Datum vorbeizukommen und es sich abzuholen. Oder anders ausgedrückt: Wer nicht hingefahren ist, der konnte seinen Pokédex nicht füllen und das Ziel des Spiels nie erreichen. Um ein anderes Beispiel anzuführen: Wer sich die legendären Raubkatzen nicht geholt hat, wird nie erfahren, was es mit dem Hain der Täuschung in Pokémon Schwarz und Weiß auf sich hat – obwohl die dafür nötigen Szenen durchaus auf seinem Spielmodul enthalten sind. Mit dem Kauf des Spiels hat man also weder die Möglichkeit, es gänzlich durchzuspielen, noch den vollen Inhalt erworben. Was kommt als Nächstes? Muss ich bald im Blaumann quer durch Deutschland reisen, um mir Bowsers Schloss für den nächsten Mario-Teil irgendwo abzuholen? Überhaupt sollte man überlegen, wer hier die Zielgruppe ist: Spieler zwischen 8 bis 16 Jahren – also Leute, die größtenteils von ihren Eltern abhängig sind. Und diese sind oftmals von Videospielen nicht so leicht zu überzeugen. Wer aber mit der Aussage „Sorry, Papa, kannst du bitte den Karibik-Urlaub stornieren, ich muss unbedingt Pokémon-Meister werden!“ durchgekommen ist, möge mich an dieser Stelle bitte korrigieren. Wirft man da einen Blick auf die Städte, die das grüne Taschenmonster besucht hat, stellt man fest, dass es einen großen Bogen um die Mitte Deutschlands gemacht hat, dafür aber drei Mal Bayern bereiste. Pech beispielsweise für Fans im zentral gelegenen Eisenach: Da es keine Veranstaltung in unmittelbarer Nähe gab, hätten sie lange Reisen auf sich nehmen müssen, um das begehrte Pokémon zu erhalten. Anscheinend empfand Nintendo es nicht für lohnend, Celebi auch in ihre Nähe zu bringen und drückte den aufstrebenden Pokémon-Trainern stattdessen das Zertifikat „demographisch gescheitert“ auf. Das ist nervig und unfair zugleich.

KIDS ZONE

Die eigene Rubrik für unsere jungen Leser!

Auf den Kids-Zone-Seiten findet ihr Monat für Monat News und Specials zu allen Nintendo-Themen, die für Kids und Teenies besonders interessant sind – von TV-Tipps über Toys, Trading Cards, Musik, Anime und Manga bis hin zu Gaming-Tipps und den angesagten Kinofilmen und DVDs.
Willkommen in der Kids Zone!

SCHWARZ & WEISS – KÖNIGLICHE SIEGE

Die neue Sammelkarten-Edition.

TRADING CARD GAME Seit Anfang Februar ist die dritte **Schwarz & Weiß**-Sammelkartenedition **Königliche Siege** im Handel erhältlich. Die brandneue Edition umfasst über 100 Karten. Fans des Trading-Card Games dürfen sich auf über 50 bisher nicht erhältliche Einall-Pokémon freuen. Neben dem Triumph-Pokémon Victini habt ihr mit dem Kauf eines Boosters auch die Chance, eurem Deck neue Fossil-Pokémon und Legendäre Pokémon wie Kobalium, Terrakium und Viridium hinzuzufügen. Königliche Siege eröffnet euch ganz neue Spielmöglichkeiten. Euer Deck wird stärker und taktisch flexibler. Außerdem gibt es erstmals Erweckt-Pokémon, Pokémon die mittels eines Items ausgespielt werden können. Da werden sich eure Gegner warm anziehen müssen. Wenn euch das Ausknobeln eines Misch-Decks zu zeitaufwändig ist oder ihr euch das als Neueinsteiger einfach noch nicht zutraut, dann solltet ihr euch eines der beiden **Königliche Siege**-Themendecks holen. Während das Themendeck **Schneller Schwindel** ganz auf Hydragil zugeschnitten ist, zücken in **Wütende Ritter** die Cavalanzas die Schwerter. Die Themendecks sind aber nicht in Stein gemeißelt, ihr könnt sie jederzeit mit Karten aus den Boostern erweitern oder verbessern. Ein Themendeck mit 60 Karten kostet cirka 13 Euro und ein Booster mit zehn Karten ist für knapp 5 Euro zu haben. Mit jedem Booster sichert ihr euch übrigens auch eine Code-Karte, mit der ihr einen Online-Booster für das Pokémon Sammelkartenspiel Online freischaltet. Worauf wartet ihr noch? **Königliche Siege** warten!

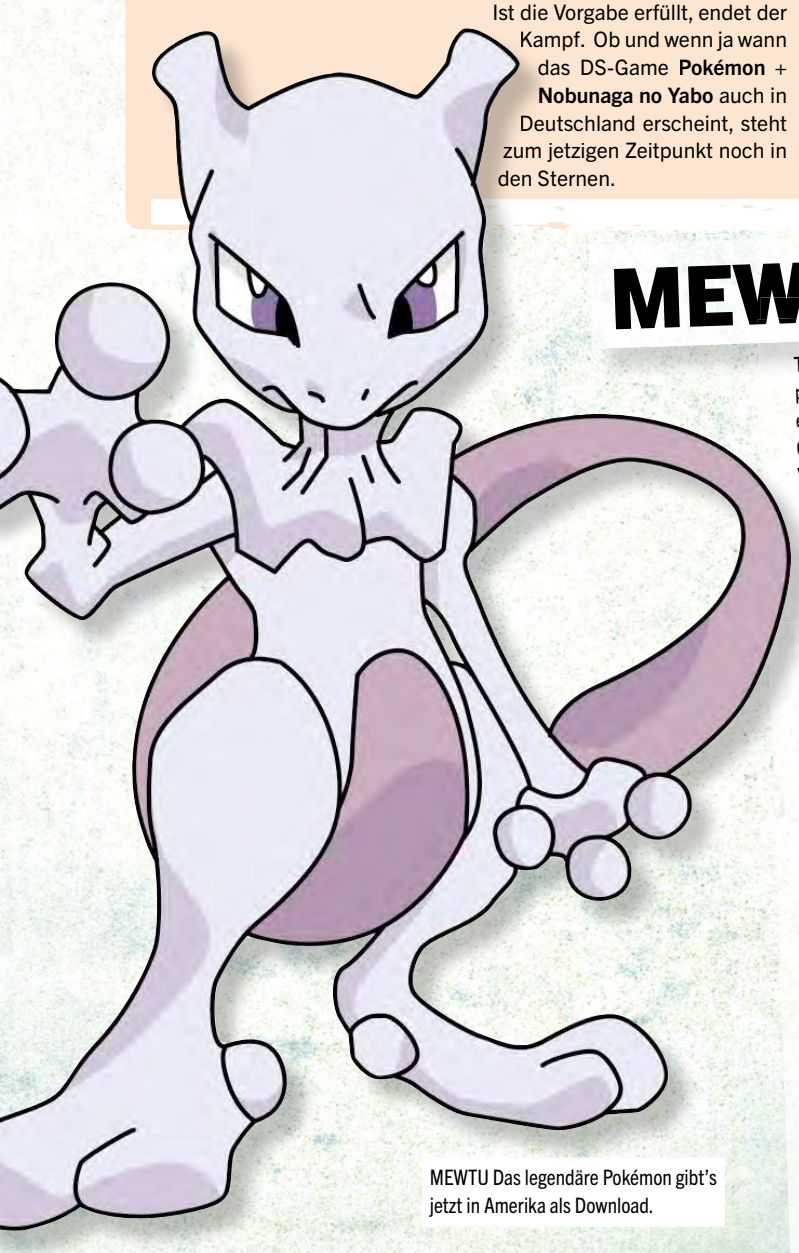
Victini: In der neuen Edition gibt's jede Menge starke Karten.

POKÉMON + NOBUNAGA NO YABO

NINTENDO 3DS In der letzten Ausgabe haben wir euch schon erste Infos zu dem am 17. März in Japan erscheinenden **Pokémon-Game Pokémon + Nobunaga no Yabo** geliefert. Inzwischen sind weitere Details zum neuen DS-Game enthüllt worden, die wir euch nicht vorenthalten wollen: Ort der Handlung ist, wie schon berichtet, die Region Ranse, in der Krieger eine spezielle Bindung zu Pokémon haben. Der finstere Nobunaga will sich alle 17 Reiche der Region untertan machen. Ihr schlüpft in die Rolle des Anführers/der Anführerin des Königreichs Haijime, euer Pokémon ist Evoli. Zusammen mit Evoli schließt ihr Allianzen und stellt euch entschlossen der Bedrohung entgegen. In den Schlachten treten bis zu sechs Einheiten auf jeder Seite an (manche Quellen sprechen von „bis zu“, andere meinen, es wären immer sechs). Eine Einheit bilden ein Pokémon und ein Krieger. Das Pokémon zieht in die Schlacht und der Krieger hat unterstützende Funktion (er heilt zum Beispiel das Pokémon). In jedem Reich warten neue Verbündete und Feinde mit ihren Pokémon auf euch. Bevor eine Schlacht beginnt, wird ein Missionsziel ausgegeben: Aufgaben können sein „Sichere die gegnerischen Flagge“ oder „Besiege alle gegnerischen Pokémon“. Ist die Vorgabe erfüllt, endet der Kampf. Ob und wenn ja wann das DS-Game **Pokémon + Nobunaga no Yabo** auch in Deutschland erscheint, steht zum jetzigen Zeitpunkt noch in den Sternen.

Männlich oder weiblich? Wie im DS-Spiel dürft ihr das Geschlecht eures Protagonisten selbst auswählen.

MEWTU-DOWNLOAD



MEWTU Das legendäre Pokémon gibt’s jetzt in Amerika als Download.

TCG/NINTENDO DS Nach Japan haben jetzt auch Fans in englischsprachigen Ländern die Gelegenheit, sich Mewtu in ihre Version von **Schwarz & Weiß** zu holen. Anlässlich des Releases der neuen Trading-Card-Game-Edition **Black & White - Next Destinies in Amerika** am 8. Februar können sich seit dem 12. Februar englischsprachige **Black & White**-Besitzer per Download ein spezielles Mewtu auf ihren Nintendo DS holen. Das wurde über Pokémon.com bekannt. Das besondere Mewtu beherrscht die Attacke „Elektroball“, die dieses Pokémon normalerweise nicht erlernen kann. Das ausgerechnet Mewtu für die Promo-Aktion zu **Next Destinies** ausgewählt wurde, hat einen triftigen Grund: Eine der über 100 **Next Destinies**-Karten ist nämlich ein MewtuEX. Auf Pokémon.com findet ihr jetzt eine eigene Sektion zu Mewtu. Wenn ihr des Englischen mächtig seid, erfahrt ihr dort nicht nur alles zum Mewtu-Download, ihr bekommt auch jede Menge Infos zum Legendären Pokémon und könnt euch sogar das Special „The Mastermind of the Mirage Pokémon“ online anschauen. **In Next Destinies** feiern die Pokémon-EX-Karten aus der EX-Serie ihre Wiedergeburt. Die Prerelease-Turniere zu **Next Destinies** laufen bis zum 19. Februar (Infos dazu: www.amigo-spiele.de). Ob es auch einen deutschen Download für Mewtu geben wird, war bis Redaktionsschluss noch nicht in Erfahrung zu bringen.

POKÉMON MASTER QUEST IM TV

TV Wie ihr sicher wisst, laufen Doppelfolgen des Pokémon-Animes immer sonntags ab etwa 08:00 Uhr auf RTL 2. In den nächsten Wochen steht da das Finale der fünften Pokémon-Staffel Master Quest an. Für Ash und seine Freunde geht es in der Silber-Konferenz um alles. Am Ende muss Ash sich von seinen alten Weggefährten trennen und bricht auf, um eine neue Region zu erkunden: Hoenn!

DIE EPISODEN IM ÜBERBLICK:

SONNTAG, 19. FEBRUAR, 08:20 UHR
FOLGE 270: SCHIGGY FÜR ASH!

Im Halbfinale der Silber-Konferenz tritt Ash mit Karnimani, Phanpy und Schiggy gegen Macy und ihr Pokémon-Trio an. Ein erbittertes Gefecht entbrennt und schnell sind Karnimani und Phanpy geschlagen. Ash bleibt nur noch Schiggy. Nur wenn er sich aber den Sieg sichert, kann Ash in seiner Halbfinal-Gruppe in Führung gehen.

SONNTAG , 19. FEBRUAR, 08:40 UHR
FOLGE 271: EIN ENTSCHIEDENES UNENTSCHIEDEN

Macy besiegt Jackson und hat damit wie Ash drei Punkte. Will Ash die Gruppe gewinnen, muss er nun Jackson schlagen. Ash entscheidet sich für Feurigel, Pikachu und Bisasam. Doch auch Jacksons-Team ist nicht von schlechten Eltern und schnell streichen Pikachu und Feurigel die Segel. Bisasam muss Meganie schlagen, doch das wird keine leichte Aufgabe …

SONNTAG, 26. FEBRUAR, 08:15 UHR
FOLGE 272: ALTE RIVALEN

Ash trifft im Turnier auf seinen alten Rivalen Gary. Keiner will verlieren und so bereiten sich die Jungs verbissen auf ihr Duell vor. Dann stehen sich Ash und Gary endlich gegenüber. Die beiden schenken sich nichts und wieder einmal muss Ash schnell den ersten Rückschlag einstecken, er verliert Tauros. Doch auch Garys Magmar ist bald aus dem Spiel.

SONNTAG, 26. FEBRUAR, 08:40 UHR
FOLGE 273: IN DER HITZE DES GEFECHTS

Das Match zwischen Ash und Gary wogt hin und her. Gary sieht schon wie der sichere Sieger aus, dann gelingt es Ash doch wieder, mit ihm gleich zu ziehen. Insgesamt scheint die Lage für Ash jedoch brenzliger als für seinen Gegner, ihm bleibt nur noch die Hoffnung, dass sein Trumpf sticht. Ash wirft sein letztes Pokémon in die Schlacht: Glurak.

SONNTAG, 04. MÄRZ, 08:05 UHR
FOLGE 274: SPIEL MIT DEM FEUER!

Im ersten Kampf der zweiten Runde trifft Ash auf Harrison: Es entwickelt sich ein Duell auf Augenhöhe. Am Ende stehen sich mit Glurak (Ash) und Blaziken (Harrison) zwei Feuer-Pokémon gegenüber. Das sieht ganz nach einem heißen, letzten Kampf in diesem Match aus. Aber wer hat genug Feuer, um den Gegner am Ende zu grillen?

SONNTAG, 04. MÄRZ, 08:30 UHR
FOLGE 275: ZEIT DES ABSCHIEDS

Ashs Glurak hat leider nicht das bessere Ende für sich: Harrison steht im Halbfinale. Weil er in diesem Match aber auf sein geschwächtes Blaziken verzichten muss, unterliegt er dem späteren Champion Jon Dickson. Viel Zeit sich über die Niederlage aufzuregen bleibt aber weder Ash noch Harrison, denn Team Rocket hat es einmal mehr auf Pikachu abgesehen.

SONNTAG, 11. MÄRZ, 08:00 UHR
FOLGE 276: AUF WIEDERSEHEN, FREUNDE!

Die Silber-Konferenz ist vorbei und es kommt zum großen Abschiednehmen: Misty soll ihre Schwestern bei einer Weltreise begleiten und Rocko muss zuhause einiges erledigen. Gary will mit nur einem einzigen Pokémon in einer neuen Region neu anfangen. Ash gefällt diese Idee. Er lässt alle Pokémon bis auf Pikachu zurück und macht sich auf nach Hoenn.

SONNTAG, 11. MÄRZ, 08:00 UHR
FOLGE 277: ENDLICH IN DER HOENN-REGION!

Kaum auf der Fähre nach Hoenn, sind Ash und Pikachu schon mittendrin im nächsten Abenteuer: Team Rocket entführt Pikachu aus der Kabine und bald auch von Schiff und Ash muss Kopf und Kragen riskieren, um seinen Freund zu befreien. Es gelingt ihm zwar, Pikachu wieder an Bord zu holen, doch das kleine Pokémon ist plötzlich schwer krank.

POKÉMON-VIDEOSPIEL-MEISTERSCHAFTEN

NINTENDO DS Die nationalen *Pokémon*-Ausscheidungs-Turniere für die Videospielweltmeisterschaft werden zwischen dem 3. März und 1. April 2012 in fünf europäischen Metropolen ausgetragen. In Birmingham (Großbritannien), Essen (Deutschland), Paris (Frankreich), Madrid (Spanien) und Mailand (Italien) treten Pokémon-Trainer dann, abhängig von ihrem Geburtsjahr, in einer von drei verschiedene Altersgruppen an. Die wohl wichtigste Regeländerung für die Meisterschaften betrifft das Pokémon-Team, mit dem die Trainer antreten: Ihr könnt euer Team aus allen Pokémon des Nationalen Pokédex zusammenstellen. Einzige Voraussetzung für die Teilnahme ist, dass ihr **Pokémon Schwarze Edition** oder **Pokémon Weiße Edition** für Nintendo 3DS oder Nintendo DS benutzt. Erstmals qualifizieren sich 2012 übrigens nicht nur zwei Spieler pro Altersklasse für die Weltmeisterschaften vom 10.-12 Augst 2012 auf Hawaii, sondern sogar jeweils die besten vier Teilnehmer. Wer ins Halbfinale vordringt, sichert sich und einem Erziehungsberechtigten (wenn ihr noch keine 18 seid) damit schon die Tickets und Unterbringung für einen Trip auf die amerikanische Trauminsel.

TERMINE:

Samstag, 03. März – Birmingham, Vereinigtes Königreich, NEC, Hall 11
Samstag, 10. März - Essen, Deutschland, Messe Essen, Halle 1A
Samstag, 17. März - Paris, Frankreich, Espace Champerret, Hall C
Samstag, 24. März - Madrid, Spanien, IFEMA, Pabellón 5
Sonntag, 01. April – Mailand, Italien, Centro Congressi Milanfiori, Strada 1

ALTERSKLASSEN:

Junioren – Geburtsjahr 2001 oder später
Senioren – Geburtsjahr 1997, 1998, 1999 oder 2000
Meisterklasse – Geburtsjahr 1996 oder früher

NARUTO VERKAUFT ÜBER 10 MILLIONEN SPIELE WELTWEIT

REKORD Die Ninja-Serie bricht eine magische Marke - neue Verkaufsrekorde nicht ausgeschlossen.

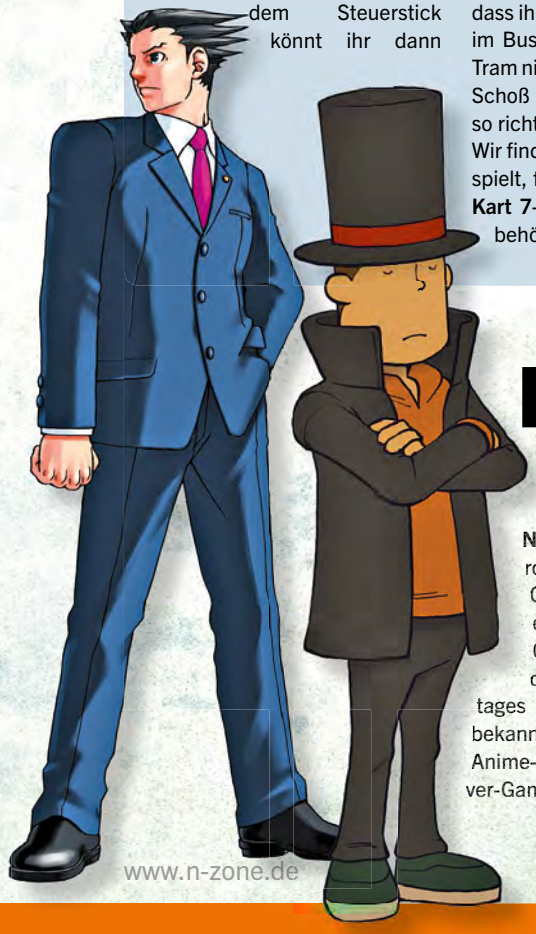
VIDEOGAMES 2003 erschien das erste Videospiel zum Kult-Manga und Anime **Naruto**. Jetzt durchbrach Namco Bandai eine wahre Verkaufszahlen-Schallmauer: Mehr als 10 Millionen **Naruto**-Spiele sind weltweit inzwischen verkauft worden. Zur Feier dieser „magischen Marke" kündigte der CyberConnect2-Präsident Hiroshi Matsuyama an, am 15. April den Paris-Marathon komplett im Naruto-Kostüm zu laufen. Einige Produzenten des Publishers Namco Bandai werden sich dieser außergewöhnlichen Cosplay-Aktion anschließen. Wenn ihr nun glaubt, dass die meisten **Naruto**-Games bis jetzt in Japan über den Ladentisch gingen, täuscht ihr euch. In Japan und dem restlichen Asien konnte Namco Bandai seit 2003 zwar immerhin über 1,9 Millionen Naruto-Spiele an den Mann bringen, in Europa waren es aber mit 3,8 Millionen knapp doppelt so viele. Nordamerika toppt das europäische Ergebnis aber sogar noch: In den USA und Kanada sind seit 2003 4,3 Millionen Spiele rund um Ninja Naruto verkauft worden! Neue Verkaufsrekorde sind nicht ausgeschlossen: Schließlich steht mit **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations** ab dem 30. März 2012 schon der nächste Knaller der Serie für PS3 und Xbox 360 an.

MARIO KART 7 WHEEL

TOY-TIPP

DS-ZUBEHÖR Ihr liebt **Mario Kart 7**, aber irgendwie fehlt euch trotz 3D-Effekt noch eine Kleinigkeit zum echten Racing-Feeling? Vielleicht ist ja dann das **Mario Kart 7**-Wheel genau das richtige DS-Zubehör für euch. Das **Mario Kart 7**-Wheel ist eine Art Schale, in die ihr euren 3DS einlegt. Anstatt mit dem Steuerstick könnt ihr dann Kart per Bewegungssteuerung spielen, ganz so wie bei der Wii auch. Ein Ruck mit dem **Mario Kart 7** Wheel nach rechts oder links und schon slided ihr perfekt durch langgezogene Kurven. Außerdem habt ihr den DS so noch besser im Griff. Ihr müsst nur aufpassen, dass ihr euren Sitznachbarn im Bus, der Bahn oder der Tram nicht plötzlich auf dem Schoß liegt, wenn ihr euch so richtig in die Kurven legt. Wir finden, wer **Mario Kart 7** spielt, für den ist das **Mario Kart 7**-Wheel ein echter Zubehör-Pflichtkauf!

ECHTES FAHRGEFÜHL Mit dem 3DS-Lenkrad bekommt **Mario Kart 7** noch eine Dimension mehr.



PROFESSOR LAYTON VS. ACE ATTORNEY

NINTENDO 3DS Akihiro Hino, Präsident und CEO von Level-5, hat auf einem speziellen CAPCOM-Event anlässlich des zehnten Geburtstages der **Ace Attorney**-Serie bekanntgegeben, dass für die Anime-Sequenzen im Crossover-Game **Professor Layton vs. Ace Attorney** echte Profis verpflichtet werden konnten. Die animierten Videos in dem Game für Nintendos 3DS, das noch in diesem Jahr erscheinen soll, kommen von der renommierten Anime-Schmiede BONES. Zum Portfolio des weltbekannten Studios zählen Kult-Animes wie etwa **Fullmetal Alchemist, Eureka Seven** oder auch **Wolf's Rain**. Einen ersten animierten Clip präsentierte Hino ebenfalls. In einem im September 2011 auf der Tokyo Game Show gezeigten Trailer sind sowohl Phoenix Wright und Maya Fey als auch Professor Layton und sein Assistent Luke zu sehen. Beide Videos findet ihr auf www.kidszone.de.

PAPERBOY 64

Das Originalspiel war Kult hoch 10 … doch die Neuauflage ist so spannend wie das Zeitungaustragen bei Starkregen!

Erwachsene Zocker, die mit **ALF**, **Modern Talking** und Hawaii-Hemden groß geworden sind, erinnern sich möglicherweise noch an den Automatenklassiker **Paperboy**. In dem Arcade-Titel steuerte man einst einen Zeitungsausträger mittels echter Lenkstange durch die Gegend, möglichst ohne mit Hindernissen, bissigen Hunden und unfreundlich gesinnten Nachbarn zu kollidieren. Allzu spaßig war das Gameplay zwar nicht – immerhin sorgte der extravagante Controller für Unterhaltung mit hohem Kultfaktor. Doch schon bei der Umsetzung für den Commodore 64 haperte es gewaltig, denn mit einem herkömmlichen Joystick ging der Spielspaß fast gänzlich flöten. Mehr als zehn Jahre später brachte High Voltage Software – die Macher von **The Conduit** – eine Neuauflage in den Handel, scheiterte aber schon am Grundkonzept: In den Achtzigern mag man bereit gewesen sein, für ein flottes Arcade-Spiel vierzig Mark auszugeben – aber gibt es ernsthaft jemanden, der 140 Mark für **Paperboy 64** bezahlt hat? Denn am monotonen Gameplay hat sich kaum etwas geändert – und die karge Grafik sorgte auch auf der 64-Bit-Konsole nicht gerade für Begeisterung (wie man auf den Bildern unschwer erkennt). Trotz mehrerer Levels war der Ablauf immer derselbe: Zeitungen geschickt in die Briefkästen schleudern, Combo-Punkte abgreifen, Objekten ausweichen – Punkt, aus, das war's schon. ■

Christoph meint: *„Kaum zu glauben, dass an der Entstehung von* ***Paperboy 64*** *zum Teil dieselben Entwickler beteiligt waren, die später auch den Wii-Shooter* ***The Conduit*** *programmierten. Denn das Zeitungsausträger-Spektakel hinkte, als es Ende der Neunziger herauskam, spielerisch wie technisch deutlich der damaligen Zeit hinterher."*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 474: Super Mario 3D Land enthält eine amüsante Anspielung auf die **The Legend of Zelda**-Serie: Entfacht der Klempner in Level 5-2 in einem Raum alle drei Fackeln, öffnet sich die Tür und die bekannte **Zelda**-Fanfare ertönt.

Fakt # 475: Der grummelige Affenopa Cranky Kong trägt in der Fernsehserie **Donkey Kongs Abenteuer** den Namen Bubbles. Komischerweise wird er im französischsprachigen Original ganz normal Cranky genannt.

Fakt # 476: Auf der Verpackung von **Donkey Kong 64** sitzen alle spielbaren Kongs in einer Lore. Im Spiel selbst sind Lanky und Tiny aber nie mit diesem solchen Vehikel unterwegs.

Fakt # 477: In den **The Legend of Zelda**-Spielen sind Land- und Tempelkarten oft sehr hilfreich. In **Majora's Mask** besitzt Tingle so viele davon, dass er sie sogar verkauft. Allerdings sollte man ihm nur Karten von der Gegend abkaufen, in der man sich gerade befindet, da sie dort billiger sind.

Fakt # 478: Die Melodie, die beim Aufruf des **Zelda**-Spielstand-Update-Kanals ertönt, ist dieselbe, die auch beim Start von **Animal Crossing: Let's go to the City** zu hören ist.

Fakt # 479: Die Feder lässt sich nicht in allen Kursen von **Super Mario Kart** nutzen, da man sonst unfair abkürzen könnte.

Fakt # 480: Die Kurse „Click-Clock-Wood" aus **Banjo-Kazooie** und „Wunderwald" aus **Donkey Kong 64** sehen sich sehr, sehr ähnlich. In ersterem konnte man allerdings zwischen den vier Jahreszeiten wechseln, im zweiten nur zwischen Tag und Nacht.

Fakt # 481: In Japan existieren zwei **Mario Kart**-Spielautomaten namens **Mario Kart Arcade GP.** Darin treten ungewöhnliche Gaststars als Fahrer auf, etwa Pac-Man oder das Tamagotchi Mame-Chi.

Fakt # 482: Bislang fand der Pokémon Day immer auch in Köln statt – bis auf eine Ausnahme: 2009 gab es dort keinen. Das Bundesland Nordrhein-Westfalen war in diesem Jahr lediglich durch die Stadt Oberhausen abgedeckt.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Diesmal widmen wir uns den besten und miesesten Vorspännen von Nintendo-Spielen.

⬆ DONKEY KONG 64

Fetziger Sound, Untertitel zum Mitsingen und tolle Reime – nicht nur deshalb ist der Vorspann des 64-Bit-Affenspektakels für unseren Leser Michael Moor ein wahrer Genuss. Ihm gefällt vor allem, dass die fünf spielbaren Kongs nicht nur namentlich vorgestellt werden, sondern dass auch ihre Waffen und Spezialfähigkeiten näher erläutert werden. Auch wir meinen: Nicht umsonst gehört der „DK Rap", der im Intro von **Donkey Kong 64** geträllert wird, zu den beliebtesten Musikstücken der Videospielhistorie.

⬆ SUPER MARIO 64

Obwohl es sich nicht einmal um einen richtigen Vorspann handelt, gefällt uns der erste Bildschirm von **Super Mario 64** immer noch ausgezeichnet gut. Darin lässt sich das Knautschgesicht des Titelhelden beliebig in alle erdenklichen Richtungen ziehen: Ob Schnauzbart, Ohren oder Augenbrauen – nichts bleibt vor den virtuellen Griffeln des Spielers sicher. Das war nicht nur für damalige Verhältnisse frisch, originell und kreativ – sondern ist es noch heute!

⬇ KICKLE CUBICLE

Was für ein beknackter Vorspann: Im NES-Geschicklichkeitsspiel **Kickle Cubicle** wird man zuerst mit einem Bildschirm in Schweinchenrosa traumatisiert, dann wechseln sechs bunte Luftballons dauerhaft ihre Farben, was nur Leute mit einer Vorliebe für schrille Pinktöne ertragen können. Und schließlich marschieren drei blaue Männchen von links nach rechts – bis sie von einem überdimensionalen Block erdrückt werden. Seltsamer geht's nimmer!

⬆ BANJO-KAZOOIE

Was für ein traumhafter Vorspann: Bevor das Jump & Run mit Bär Banjo und Möwe Kazooie beginnt, musiziert das Helden-Duo auf mitreißende Art und Weise. Das äußerst amüsant inszenierte Konzert bewegt sogar den Zauberer Mumbo Jumbo und Banjos Schwester Tooty zum Mitmachen. Als dann im Hintergrund ein wild gewordener Stier einen ahnungslosen Ochsen jagt, sitzt der Spieler mit leuchtenden Augen und einem Dauergrinsen vor dem Fernseher. Mehr von solchen Slapstick-Einlagen, bitte!

⬇ DER LIEBLOSE REST

Denkbar schlecht sind uns Vorspänne in Erinnerung geblieben, in denen nichts anderes passiert als die Einblendung der Logos von Entwickler, Hersteller und Spiel. Beispiel **The Flintstones**: Bevor das Super-Nintendo-Jump&Run beginnt, müssen wir die Logos von Ocean, Hanna-Barbera, Universal, Amblin und Turner Home Entertainment wegdrücken – erst dann landen wir im öden Hauptmenü. Aber die Technik des SNES hat bekanntlich keine ausgefallenen animierten Videos ermöglicht.

Capcom fängt auf dem NES die Atmosphäre der Disney-Trickserie exzellent ein.

DUCKTALES 2

NES Dagobert hat's immer noch drauf. Hier kommt der Beweis!

In den Neunzigern waren Trickserien wie **Chip und Chap: Die Ritter des Rechts** oder **Darkwing Duck** das Nonplusultra am Samstagnachmittag: Kein Cartoon-Liebhaber kam an den Disney-Serien vorbei. Den hohen Popularitätsgrad machte sich auch Capcom zunutze: Der **Mega Man**-Hersteller sicherte sich die Lizenzen an den Entenhausener Geschichten und programmierte qualitativ hochwertige Jump & Runs mit Onkel Dagobert, Quack, Tick, Trick, Track und Co. **DuckTales** begeistert auf dem Nintendo Entertainment System vor allem angesichts der tollen Atmosphäre, der abwechslungsreichen Levels und dem guten Gameplay. Dass sich das Abenteuer so gut spielt, ist vor allem darauf zurückzuführen, dass Capcom auf die Engine der **Mega Man**-Serie zurückgriff. Warum sollte man schließlich ein völlig neues technisches Grundgerüst erschaffen, wenn man einfach auf ein bestehendes aufbauen kann? Leider ist **DuckTales 2** heutzutage recht selten geworden, da es zu einer Zeit veröffentlicht wurde, als das Super Nintendo schon in Europa erhältlich war. Wer den NES-Geheimtipp mit Originalverpackung sein Eigen nennen möchte, muss ungefähr 30 Euro berappen. ■

Christoph meint: *„Am meisten störte mich an der **DuckTales**-Trickserie, dass die Übersetzer beim Eingangslied schlamperten. Gesungen wird „Entenhausen liegt genau vor DuckTales – hu-huu!" und „Micky und Goofy, alle sind bei dir!", was aber überhaupt keinen Sinn ergibt! Das Spiel hingegen ist nach wie vor allererste Sahne. Ich leg's gleich nach Feierabend mal wieder in mein NES!"*

ZEUGNISTAG FÜR KOSTENLOSE SPIELE

Text | Christoph Kraus

Nintendo hat die Spendierhosen an und verschenkte zwei Dutzend Retro-Spiele an 3DS-Besitzer. Aber was taugen die Pixel-Oldies?

Es gibt ein Sprichwort, das lautet „Was nix kost', ist auch nix!". Aber trifft dieser Spruch auch auf die kostenlosen Retrospiele für den 3DS zu, die Nintendo in den vergangenen Wochen und Monaten verteilt hat? N-ZONE hat's herausgefunden!

Satter Gegenwert

Wir lassen zunächst die Zahlen für sich sprechen: Sämtliche 3DS-Titel, die kostenlos aus dem eShop heruntergeladen werden konnten, haben einen Gegenwert in Höhe von 285 Euro. Diese Summe ergibt sich, indem man den durchschnittlichen Gebrauchtwarenwert aller Spiele (also jeweils als Modulversion!) addiert. Nimmt man hingegen als Berechnugnsgrundlage an, dass man für NES-Titel auf der Virtual Console fünf Euro berappt, für GBA-Software acht Euro hinlegt und für Spiele aus der 3D-Classics-Reihe sechs Euro zahlt, kommt man auf eine Summe von 150 Euro. Nintendo meint es also gut mit den Fans, sonst hätte das Unternehmen den frühen 3DS-Käufern im Verlauf der letzten Monate nicht diese gewaltige Fülle an Spielen geschenkt. Aber macht es überhaupt noch Spaß, teils 26 Jahre alte Pixel-Oldies zu zocken? Die Redaktion hat es überprüft. Jedes Spiel wurde dabei von drei Redakteuren bewertet, nämlich von Sebastian, Thomas und Christoph.

Halbgares NES-Angebot

Bei **Super Mario Bros.** ist sich das Dreiergespann einig: Die bewährte Spielmechanik sichert dem Kult-Jump&Run die respektable Schulnote **GUT**. So positiv schneidet **The Legend of Zelda** nicht ab: Trotz des bekannten Namens reicht es für Links Debüt als Abenteurer nur für ein **BEFRIEDIGEND**. Die Kritik der Tester: zu unübersichtlich, zu wirr, zu schwierig. Auch das Puzzlespiel **Mario & Yoshi** heimst nur mit Mühe und Not das Urteil **BEFRIEDIGEND** ein. Tief in die Mittelmäßigkeit sacken die Golfsimulation **NES Open Tournament Golf** sowie das Affenspektakel **Donkey Kong Jr.** ab. Beide Spiele erreichen gerade mal die Schulnote **AUSREICHEND**. Noch bitterer sieht es für **Wrecking Crew, Balloon Fight** und **Ice Climber** aus: Die drei NES-Klassiker mögen zwar im Jahr ihrer Erstveröffentlichung noch ganz lustig gewesen sein, doch heute merkt man den Titeln deutlich an, dass sie schon mehr als ein Vierteljahrhundert auf dem Buckel haben. Beim NES-Oldie **Wrecking Crew** kritisieren die Redakteure, dass ein versehentlicher Druck auf die Y-Taste dafür sorgt, dass man wieder ins Hauptmenü zurückgeführt wird. Zeitgemäß ist das nicht. Das Urteil: **MANGELHAFT**. Halbwegs versöhnlich schnitten dafür **Metroid** und **Zelda II: The Adventure of Link** ab. Aufgrund der dichten Atmo-

WARIOWARE, INC.

ZEUGNISNOTE: 1

SCHRILL, SCHRÄG, SPASSIG: WARIOWARE BEWEIST, DASS SEHR GUTE SPIELE GERN SIMPEL SEIN DÜRFEN.

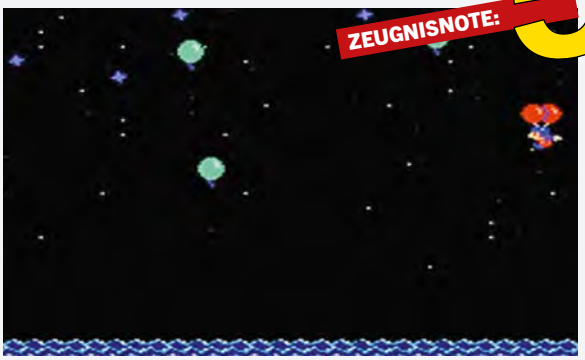
MARIO KART: SUPER ...

ZEUGNISNOTE: 3

MARIO KART: SUPER CIRCUIT ZEIGT GUTE ANSÄTZE, IST HEUTZUTAGE ABER VIEL ZU ALTBACKEN INSZENIERT.

BALLOON FIGHT

ZEUGNISNOTE: 5



DIE ENTWICKLER VON BALLOON FIGHT WAREN EINST BEMÜHT, EIN ABWECHSLUNGSREICHES SPIEL ABZULIEFERN – ABER SCHEITERN NACH HEUTIGEN MASSSTÄBEN KLÄGLICH AM VIEL ZU EINFACHEN GAMEPLAY.

SUPER MARIO BROS.

ZEUGNISNOTE: 2

SUPER MARIO BROS. IST IMMER NOCH EINE PARTIE WERT, WAS AM ZEITLOSEN SPIELPRINZIP LIEGT. DENNOCH IST ES NICHT MEHR DAS BESTE KLEMPNER-SPIEL. SUPER MARIO WORLD HAT DEUTLICH MEHR ZU BIETEN.

sphäre und der hohen Spielzeit reichte es bei den Debütspielen der beiden Nintendo-Superstars für die Schulnote **BEFRIEDIGEND**. Die nüchterne Erkenntnis aus den Praxistests der NES-Titel: Trotz der hohen Anzahl unterschiedlicher Software ist der Langzeitspaß, den man mit den Titeln hat, recht gering. Mit so manchem Spiel würden sich die N-ZONE-Redakteure beispielsweise kaum mehr als fünf Minuten beschäftigen – wenn es nicht deren Beruf wäre, Software zu testen.

Starke GBA-Spielepalette

Deutlich besser schnitt hingegen die Game-Boy-Advance-Software ab: Vor allem **The Legend of Zelda: The Minish Cap**, **Metroid Fusion** und **Yoshi's Island: Super Mario Advance 3** sind immer noch absolute GBA-Hochkaräter. Ganz klar: Dieses Dreierpack ist **SEHR GUT**! Die Redakteure loben insbesondere das unverbraucht starke Gameplay, die perfekte Steuerung und die kultige Grafik auf Super-Nintendo-Niveau. Genauso hochwertig schätzten Sebastian, Thomas und Christoph **WarioWare, Inc.: Minigame Mania** ein: Abgedrehte Minispiele, eine unfassbar lustige Präsentation und das irrwitzig schnelle Spieltempo sorgen für die Bestnote. Eine Güteklasse darunter spielen **Wario Land 4**, **Fire Emblem: The Sacred Stones** und **Mario vs. Donkey Kong**. Sie erhalten die Note **GUT**, obwohl es ihnen nach heutigem Empfinden in puncto Grafik deutlich an Feinschliff mangelt. Bei den beiden letztgenannten Titeln vermissen wir zudem die Steuerung via Touchpen, wie sie heute üblich ist. Als durchschnittlich stuften unsere Tester indes **Kirby and the Amazing Mirror**, **F-Zero: Maximum Velocity** und **Mario Kart: Super Circuit** ein. Zwar reichte es nur für die Schulnote **BEFRIEDIGEND**, doch für eine gewisse Zeit können die Titel immer noch unterhalten.

Alte Spiele neu verpackt

Ebenfalls kostenlos gab es die Neuauflagen bekannter NES- und GBA-Spiele: **Excite Bike** mag damals ein ganz großer Wurf gewesen sein, doch im Jahre 2012 ist das Pixel-Rennspiel nur noch **BEFRIEDIGEND**. In derselben Güteklasse spielt die 3D-Classics-Version von **Kid Icarus**. Dem Kult-Actionspiel mit Engel Pit merkt man das hohe Alter zwar deutlich an, doch immerhin ist die Spielmechanik selbst mehr als 20 Jahre nach der Veröffentlichung noch erstaunlich spaßig. Pikantes Detail am Rande: Obwohl der Titel auf derselben Engine wie **Metroid** basiert, ist **Kid Icarus** viel besser gealtert. Noch mehr Spielspaß bietet indes die anlässlich des 25. **Zelda**-Jubiläums kostenlos verteilte Anniversary Edition von **Four Swords**. Bei diesem Titel ist sich die Redaktions-Jury einig: **GUT**. Ist die Redaktion also mit der Palette an Kostenlos-Software zufrieden? Ja, definitiv! Zwar kann der überwiegende Teil der NES-Spiele niemanden mehr hinter dem Ofen hervorlocken, doch dafür gleicht die starke GBA-Auswahl dieses Defizit locker wieder aus. ■

KID ICARUS

ZEUGNISNOTE: 3

DIE 3D-VARIANTE VON KID ICARUS ÜBERZEUGT DURCH EINE SAUBERE DARSTELLUNG MIT VERSCHIEDENEN EBENEN. DAS SPIEL SELBST IST GUT GEALTERT.

TAUSENDSASSA SUPER MARIO

Text | Christoph Kraus, Jonas Hilla

Von wegen, bloß hüpfen und rennen: Mario hat mehr drauf, als man denkt. Wir haben seine Vielfältigkeit einem Test unterzogen!

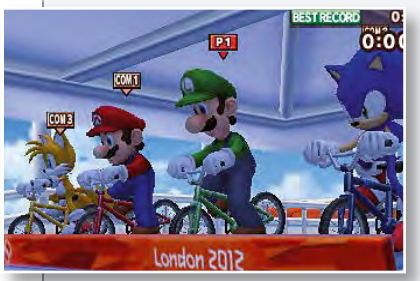
FUSSBALLER

ANZAHL DER AUFTRITTE: 2
KONSOLEN: GAMECUBE, Wii

Bitte nicht meckern: Genau genommen hat Mario schon mehr Auftritte als Fußballer absolviert, als wir oben in der Infozeile angeben – etwa in der letzten **Mario & Sonic**-Episode oder in einem Minispiel des aktuellen **Mario Party**-Ablegers. Doch vollwertige Fußballspiele mit dem Klempner als Namensgeber gab es erst zwei: **Mario Smash Football** kam im Herbst 2005 für den GameCube heraus, als die Würfelkonsole ihre erfolgreichste Zeit schon längst hinter sich hatte. Für Nintendo-Verhältnisse überraschend kam die Ankündigung des Nachfolgers namens **Mario Strikers Charged Football** schließlich auf der Games Convention 2006 – denn normalerweise ist der Mario-Konzern nicht dafür bekannt, neue Titel ausgerechnet auf einer europäischen, geschweige denn deutschen Publikumsmesse zu zeigen. Für die Entwicklung beider Titel war jeweils Next Level Games verantwortlich – und die Jungs machten ihre Sache wirklich gut. Nur die Spezialattacken nervten bisweilen.

OLYMPIONIKE

ANZAHL DER AUFTRITTE: 6
KONSOLEN: Wii, DS, 3DS



Als am 28. März 2007 bekannt wurde, dass sich Mario und Sonic verbünden und in einem gemeinsamen Spiel auftreten würden, stand die Videospielwelt Kopf: Zwei so unterschiedliche Helden wollen plötzlich die einstige Erzfeindschaft zwischen Nintendo und Sega ausblenden – kann das gut gehen? Das Experiment funktionierte: **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** verkaufte sich mehr als 7 Millionen Mal und gehört zu den erfolgreichsten Titeln der jüngsten Zeit. Auch die weiteren Ableger verkauften sich blendend: 2009 mischte das ungleiche Duo bei den olympischen Winterspielen in Vancouver mit. 2011 stand die Teilnahme an den Sommerspielen in London auf dem Programm. Da störte es nicht, dass die eigentlichen Sportereignisse erst ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung der Wii-Discs stattfanden. Letztlich würde die Serie ohne die beliebigen Figuren kaum so gut ankommen – aber den eigentlichen Reiz macht das Olympia-Flair aus!

PRÜGELKNABE

ANZAHL DER AUFTRITTE: 3
KONSOLEN: N64, GAMECUBE, Wii

Im November 1999 begann Marios kometenhafter Aufstieg als weltbekannter Prügelknabe. In **Super Smash Bros.** konnte der Klempner sich erstmals mit Nintendo-Kollegen das virtuelle Fressbrett polieren. Mit 12 spielbaren Charakteren, 9 Arenen und einer Handvoll Items konnte das Spiel mit einer innovativen Idee viele Fans gewinnen, grafisch blieb das Spiel aber hinter den Standards zurück. Das änderte sich mit **Super Smash Bros. Melee**, welches zwei Jahre später als Starttitel für die Gamecube erschien. Mit guter Optik und neuen Charakteren im Gepäck verkaufte sich der Titel 7 Millionen Mal und wurde das meistverkaufte Spiel für den GameCube. 2008 folgte mit **Super Smash Bros. Brawl** die Krönung der Serie. 35 Figuren aus dem Nitendo-Universum sowie Sonic und Snake als Gaststars boten viel Spielspaß und Abwechslung. Mario, der zu den **Smash**-Veteranen gehört, prügelt sich seit nunmehr 12 Jahren quer über alle Konsolen und macht dabei immer eine gute Figur. Egal ob er Feuerbälle schleudert, mit dem Hammer den Boden planiert und Gegner mit einem Schlag in den Abgrund befördert, ohne ihn würde was fehlen!

ARZT

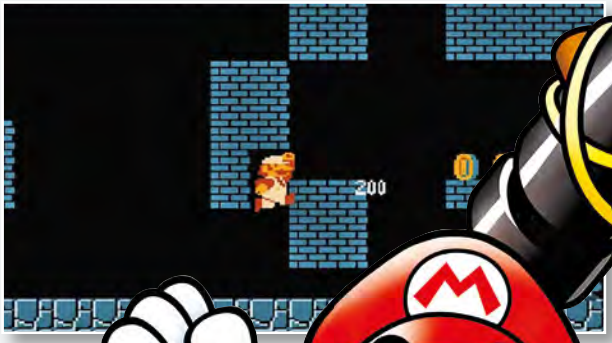
ANZAHL DER AUFTRITTE: 6
KONSOLEN: NES, SNES, N64, GAMECUBE, Wii, GB, DS

„Kennste einen, kennste alle" – diese Redewendung gilt im Grunde auch für die **Dr. Mario**-Serie. Denn seit dem Debüt der Knobelspielreihe auf dem Nintendo Entertainment System und dem Game Boy 1990 hat sich das Spielprinzip keinen Deut verändert: Immer noch kommt es darauf an, Pillen, die von oben in ein Glas herabfallen, geschickt zu sortieren. Berühren sich vier gleichfarbige Hälften dieser Gesundmacher, lösen sie sich in einer Kettenreaktion auf – und machen im besten Falle auch noch ein Virus unschädlich. Mario zog sich seinen Arztkittel auf nahezu jeder Nintendo-Konsole über. Auf GameCube und Super Nintendo heilte er seine Patienten aber nur als Bestandteil einer Knobelspielsammlung. Zudem wurden **Nintendo Puzzle Collection** und **Dr. Mario 64** nicht in Europa veröffentlicht. Am häufigsten neuveröffentlicht wurde jedoch der Einstand der Reihe: Das Original mit dem schlichten Titel **Dr. Mario** gibt es nicht nur auf dem NES, sondern auch noch für GBA und Virtual Console. Weil es sich dabei aber nur um Neuauflagen handelt, haben wir sie bei der Anzahl an Auftritten nicht berücksichtigt. Allzu stark im Vordergrund steht Mario in seiner Serie nicht – das Spielprinzip würde ohne den prominenten Titelgeber genauso gut funktionieren.

Die Ampelfarbe gibt Marios Berufseignung im jeweiligen Job an.

HÜPFHELD

ANZAHL DER AUFTRITTE: 14
KONSOLEN: NES, SNES, N64, GAMECUBE, Wii, GB, GBA, DS, 3DS



Marios 25. Jubiläum als Jump&Run-Darsteller haben wir Anfang letzten Jahres kräftig gefeiert – doch der fleißige Handwerker ruhte sich auf seinen Lorbeeren nicht aus. Ganz im Gegenteil: **Super Mario 3D Land** avancierte erst vor wenigen Wochen zum Verkaufsschlager auf dem 3DS. Doch schon früher war der Alleskönner arbeitswütig: Es verging kaum ein Jahr, in dem Mario nicht mindestens ein neues Abenteuer erlebte. Bei unserer Angabe über die Anzahl seiner Auftritte haben wir Neuauflagen früherer Spiele übrigens nicht berücksichtigt. Auch **Yoshi's Island: Super Mario World 2** und **Wario Land: Super Mario Land 3** sind in diese Zahl nicht mit eingerechnet. Schließlich wurde Mario dort lediglich im Titel genannt, war aber nicht mal direkt spielbar. Stattdessen spielten Yoshi und der dicke Wario die Hauptrolle. Klar ist: Das Gameplay der **Super Mario**-Hüpfspiele wäre nichts ohne den charismatischen Hauptdarsteller und sein buntes Pilzkönigreich.

GOLF- UND TENNISPROFI

ANZAHL DER AUFTRITTE: 7
KONSOLEN: N64, GAMECUBE, GBC, GBA

Mittlerweile ist es gang und gäbe, dass Mario auch regelmäßig auf dem Sportplatz in Erscheinung tritt – und nicht nur auf der Kart-Rennbahn. So gehören die Serien **Mario Golf** und **Mario Tennis** seit 1999 bzw. 2000 zum festen Repertoire auf den diversen Nintendo-Konsolen. Mit exzellentem Gameplay, guter Steuerung und witzigen Spielfiguren sicherten sich die Reihen schon vor über einem Jahrzehnt treue Fans. Dabei wissen viele Serienkenner gar nicht, dass die Rollenspielexperten von Camelot Software Planning – unter anderem zuständig für **Golden Sun** – hinter der Programmierung stehen. Man darf allerdings eines nicht vergessen: **Mario Tennis** und **Mario Golf** bieten zwar viel Spielspaß, würden aber auch ohne die berühmten Figuren hohe Wertungen absahnen. Das bewies vor etwa drei Jahren **We Love Golf** – das Spiel ähnelte der **Mario Golf**-Reihe, allerdings waren andere Comic-Sportler auf dem Bildschirm zu sehen.

PARTYSCHRECK

ANZAHL DER AUFTRITTE: 11
KONSOLEN: N64, GAMECUBE, Wii, GBA, DS

Partyspaß vorprogrammiert. Das verspricht **Mario Party** seit 13 Jahren. In bereits 10 Spielen kann man allein oder mit Freunden die lustigen Partys feiern. Vier Charaktere aus Marios Freundeskreis ziehen über verschiedene Spielbretter auf der Jagd nach Münzen und Sternen. Nach jeder Runde versuchen die Kontrahenten ihren Geldbeutel durch ein Minispiel zu füllen. Ob jeder gegen jeden, zwei gegen zwei oder drei gegen einen, die Minispiele bieten Spaß und Abwechslung. In den N64-Teilen waren sie eher Geschicklichkeitsspiele oder bestanden aus simplem Knöpfchendrücken und verschlissen so einige N64-Controller. Mit **Mario Party 6** führte man ein Mikrofon ein, dieses stieß aber bei der Fan-Gemeinde nur bedingt auf Gegenliebe. Die Wii änderte die Minispiele wieder grundlegend, denn durch die Möglichkeiten der Wii-Fernbedienung forderten die Spiele nun vollen Körpereinsatz. Auch **Mario Party 9** bietet frische Spielideen und neue abwechslungsreiche Minispiele. **Mario Party** ist ein Spaß für Jung und Alt und ohne den Klempner und seine Kumpels wäre dieses Spiel nicht denkbar.

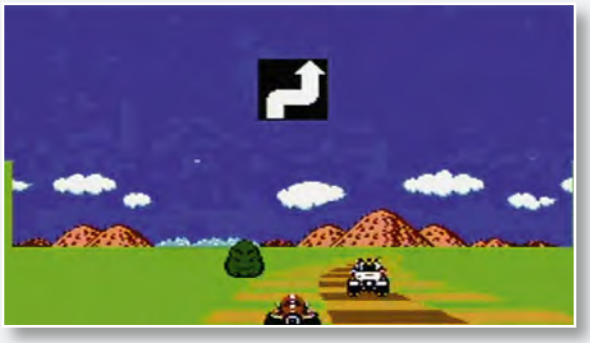
AN DEN NAGEL GEHÄNGT

Diese Jobs hat Mario nach einem kurzen Praktikum wieder aufgegeben.

●	Flipperkugel	**Super Mario Ball**	Belanglose Flipper-Simulation mit Mario als lebendiger Kugel
●	Archäologe	**Mario's Picross**	Warum Mario im Titel auftaucht, ist uns schleierhaft.
●	Fabrikarbeiter	**Mario's Cement Factory**	Ein kleines, aber feines Spiel – heute aber sehr altbacken
●	Zeitreisender	**Mario's Time Machine**	Langweilige Geschichtsstunde auf dem SNES – gähn!
●	Zeichner	**Mario Paint**	Der Superstar ist in diesem Mal-Spektakel kaum beteiligt. Schade!
●	Snowboarder	**SSX On Tour**	In diese Sportsimulation wurde Mario eher unglücklich integriert.
●	Hotelier	**Hotel Mario**	Wie konnte Nintendo für diesen CDi-Murks Marios Namen hergeben?

RENNPILOT

ANZAHL DER AUFTRITTE: 9
KONSOLEN: GAME BOY, FAMICOM, Wii, DS, 3DS



Ihr glaubt, Mario setzte sich erstmals 1993 in **Super Mario Kart** hinters Steuer eines PS-Boliden? Falsch gedacht! Schon 1988 duellierte sich der Pixel-Veteran in **Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally** (siehe Bild) fürs Famicom Disc System mit Luigi und anderen Rennpiloten. Zudem war Mario auch zwei Jahre später im Game-Boy-Asphaltspektakel **F-1 Race** zu sehen. Doch seine Karriere als Sport-Ass mit Benzin im Blut kam erst mit dem Einstand der **Mario Kart**-Serie auf dem SNES so richtig in Fahrt. Mit Freude denken wir vor allem an die packenden Ballon-Wettkämpfe auf dem Nintendo 64, an die ersten Retro-Kurse auf dem DS und an die Kopf-an-Kopf-Rennen übers Internet auf dem 3DS. Klar ist also: Ohne so populäre Fahrer und das gewohnte Flair, wie es **Mario Kart** auf allen erdenklichen Plattformen bietet, wäre die Serie kaum so erfolgreich. Auch in der Spielhalle ist die Reihe übrigens mittlerweile präsent. Unsere Angabe „Anzahl der Auftritte" berücksichtigt allerdings nur diejenigen Episoden, die es für eine Nintendo-Heim- oder Mobilkonsole gibt.

ROLLENSPIELHELD

ANZAHL DER AUFTRITTE: 7
KONSOLEN: SNES, N64, GAMECUBE, Wii, GBA, DS

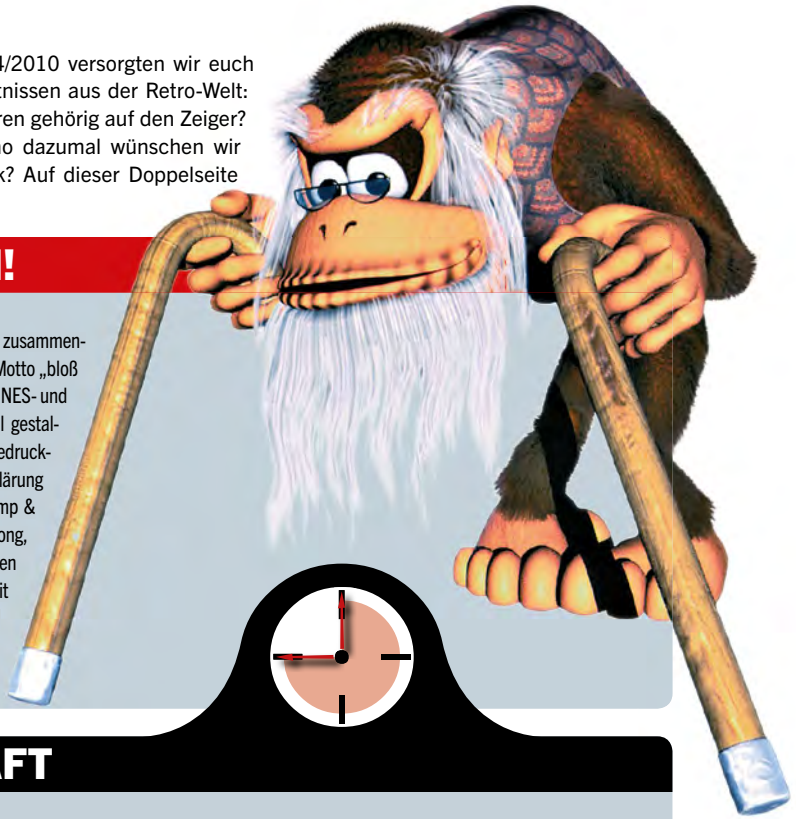
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars blieb den deutschen SNES-Besitzern verwehrt, sodass wir erst 2008 mit der Virtual Console in den Genuss dieses Spiels kamen. Hier kämpfte sich der Klempner in rundenbasierten Kämpfen durch Monsterhorden, um seine Liebste zu retten. Den Nachfolger bildete **Paper Mario**, welches 2001 für Nintendo 64 erschien. Der Titel bezog sich auf die Spielwelt, die zwar dreidimensional ist, auf der sich aber platte Charaktere bewegten. In den Kämpfen bekam Mario Verstärkung durch Gumba, Cooper und Toad. In **Paper Mario: Die Legende vom Äonentor** für den GameCube änderte sich wenig, auch hier rennt der zweidimensionale Mario durch eine dreidimensionale Welt und springt und hämmert auf seine Gegner ein. Ein Bruch erfolgte mit **Super Paper Mario** für die Wii. Hier springt der Papierheld in altgewohnter Manier auf und ab, zusätzlich kann die Perspektive von der Horizontalsicht in die Seitenansicht gewechselt werden, wodurch neue Wege entstehen. Der einzige Rollenspielaspekt, der geblieben ist, ist die Lebenspunkteanzeige, ansonsten spielt sich **Super Paper Mario** wie die alten Klassiker. Parallel kam **Mario und Luigi: Superstar Saga** für den Game Boy Advance heraus. Mario und Luigi kämpfen auch hier in rundenbasierten Kämpfen. Der Nachfolger **Zusammen durch die Zeit** für den DS änderte nichts am Spielprinzip, es kamen lediglich neue spielbare Charaktere zu. Der letzte Teil der Serie namens **Mario und Luigi: Abenteuer Bowser** fügte Bowser als spielbaren Charakter hinzu, so konnte man einmal in den Geschmack der bösen Seite kommen. Im Großen und Ganzen machte Mario in diesen Abenteuern stets eine gute Figur, doch brachten die Spiele nichts Neues, sondern nur solide Rollenspielkost für Fans des Superklempners. Aber wir geben ja zu: Der ausgeprägte Humor sorgt dafür, dass wir uns in den bunten Welten stets gern ins Abenteuer stürzen. Wann geht's mit **Paper Mario** auf dem 3DS weiter?

PIXEL-LIEBE – PIXEL-HASS

Text | Marcus Schwatke, Christoph Kraus

Was wir an der 8- und 16-Bit-Ära hassten – und was uns damals faszinierte!

Bereits in der N-ZONE 04/2010 versorgten wir euch mit spannenden Erkenntnissen aus der Retro-Welt: Was ging uns vor 20 Jahren gehörig auf den Zeiger? Welche Spielelemente von anno dazumal wünschen wir uns auf dem Bildschirm zurück? Auf dieser Doppelseite verraten wir es euch!



WIR LIEB(T)EN ANLEITUNGEN!

Heutigen Spielverpackungen liegen oftmals nur ein paar lieblos zusammengeklebte Blätter mit den allwichtigsten Infos bei – frei nach dem Motto „bloß nicht mehr Fakten als nötig abdrucken". Doch die Anleitungen der NES- und SNES-Ära waren noch aufwendig und mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Die Beigabe zur Cartridge umfasste meist zahlreiche bunt bedruckte Seiten, gespickt mit Einzelheiten zur Story, einer genauen Erklärung der Steuerung und der Spielmodi. Ein gutes Beispiel ist das 1994 erschienene Jump & Run **Donkey Kong Country** fürs Super Nintendo Entertainment System. Cranky Kong, laut Spielanleitung der Protagonist des ursprünglichen Donkey-Kong-Spielautomaten von 1981, erklärt uns im Heft ausführlich, wie es zu der großen Bananenknappheit im Spiel gekommen ist. Außerdem meckert er konstant darüber, dass Videospiele zu seiner Zeit noch richtig gut waren – ganz im Gegensatz zu dem Schund, den ihm die Entwickler heute vorsetzen. Diese Selbstironie wünschen wir uns häufiger!

PREIS/LEISTUNG: MANGELHAFT

Versteht die Überschrift bitte nicht falsch: Früher war nicht alles schlecht. Bei Toptiteln wie **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, **Super Mario World** oder **Super Metroid** gibt es schlichtweg nichts zu bemängeln. Vielmehr kritisieren wir extrem kurze Spielzeiten anderer Spiele. Ein Beispiel: Nach rund einer Dreiviertelstunde war das Katz-und-Maus-Spiel **Tom & Jerry** schon wieder vorbei – selbst der Zweispielermodus rettete da nicht mehr allzu viel. Doch trotz des offensichtlich äußerst kurzen Umfangs musste man dafür den stolzen Preis von 140 Mark – also rund 70 Euro – dafür hinlegen. Auch viele weitere NES- und Super-Nintendo-Titel boten weniger als eine Stunde Spielzeit bei einem saftigen Preis. Preis-Leistungs-Verhältnis: bestenfalls ausreichend, wenn nicht sogar mangelhaft! Doch wie eingangs erwähnt gibt es auch positive Beispiele: Bis man in **The Legend of Zelda: A Link to the Past** den Abspann zu sehen bekommt, vergehen ungefähr 40 Spielstunden – ein ordentlicher Gegenwert für den Preis von rund 100 Mark (ca. 50 Euro).

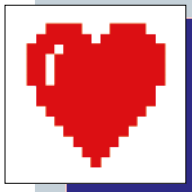
Eine Dreiviertelstunde Spielspaß für 70 Euro? Macht einen Minutenpreis von 1,55 Euro!

BLACKOUT

Wollte man früher Spiele wie **Dragon Quest** (NES) oder **Chrono Trigger** (SNES) spielen, führte der Weg an einem Importhändler nicht vorbei. Sehr viele Spieleserien, auch namhafte wie **Final Fantasy**, erschienen exklusiv in Japan oder den USA. Besonders ärgerlich: Viele Spiele aus dem Ausland liefen einfach nicht auf einer europäischen PAL-Konsole – selbst wenn man einen Modulaufsatz besaß. **Final Fantasy VI** lief zwar korrekt, dafür wurden die Menüs auf der Oberwelt nicht akkurat dargestellt. **Super Mario RPG** stürzte immer nach dem zweiten Hauptboss ab und löschte alle Spielstände. Der Grund jeweils: Der Anwender hatte sich ein Modul aus dem Ausland besorgt!

Wer sich Final Fantasy VI aus dem Ausland besorgte, dem ging der spannende Endkampf durch die Lappen.

PUSTEN STATT PATCHEN



Konsolen, die auf der Modultechnik basierten, hatten eine üble Kinderkrankheit: Sobald ein wenig Staub auf den Kontakten der Platine lag, wurde das Bild unsauber dargestellt, häufige Grafikfehler zehrten dann an der Geduld der Zocker. Egal ob Nintendo Entertainment System, SNES oder Game Boy – immer wieder trat dieser kleine, aber ärgerliche Fehler auf. Abhilfe zu schaffen war jedoch kinderleicht: Es genügte, das Modul aus der Konsole zu ziehen und kurz über die Kontakte zu pusten – im bestmöglichen Fall mit einem Druckluftspray. Das war's auch schon! Doch Patches, wie sie heute für so viele Spiele nachgeliefert werden, um Fehler zu beheben, gab es damals nicht. Ein Videospiel wurde fertig – und hoffentlich vollständig fehlerfrei – ausgeliefert. Das mag zwar altmodisch klingen, aber wenigstens bemühten sich die Entwickler noch, gute Arbeit abzuliefern und nicht nach dem Motto „Im Notfall patchen wir halt!" zu verfahren.

Das DSiWare-Spiel Dark Void Zero beherbergt eine lustige Anspielung auf die Modul-Ära. Seht selbst!

CRANKYS RUMPELKAMMER

In dieser neuen Rubrik knöpft sich Affen-Opa Cranky Kong aktuelle Spiele vor und erklärt, wie bestimmte Spielelemente früher gehandhabt wurden. Diesmal: GoldenEye 007.

Was für ein Murks! In neumodischen Ballerspielen muss sich der Spieler nur hinter Kisten und Vorrichtungen verschanzen – schon füllt sich seine Energieleiste auf wundersame Weise. Das ist doch nur was für Weicheicher, jawohl. Früher … da waren Spiele noch anspruchsvoll, etwa **Super Cranky Fighter**!

Der Game-Boy-Klassiker **Bionic Commando** (siehe Test in der Rubrik „DS-Kanäle") zeigt eindrucksvoll, wie es richtig gemacht wird: Eine fest vorgegebene Anzahl an Energiepunkten, die bei guter Leistung erweitert werden kann – mehr braucht es nicht! Von wegen Pillepalle – da waren die Spielregeln noch knallhart!

Verehrte Retro-Freunde! Liebe Weicheier! Wie gefällt euch meine „Rumpelkammer"? Ihr habt es in der Hand, ob meine wunderbare Rubrik regelmäßig in diesem armseligen Magazin abgedruckt wird. Ich freue mich über Anregungen an redaktion@n-zone.de!

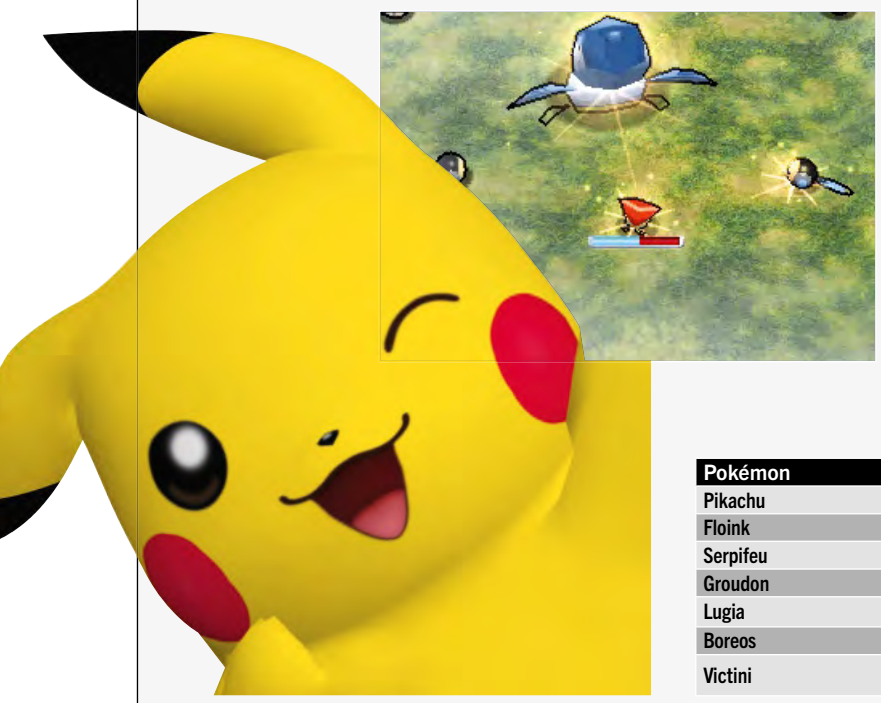
Euer Lieblings-Cranky

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

SUPER POKéMON RUMBLE

3DS – Fundorte und Geheimkennungen der Pokémon

Manche der Legendären Pokémon lassen sich nur mit einem kleinen Kniff in euer Team aufnehmen. Wir listen für euch auf und verraten euch, wo ihr sie finden könnt und welche Geheimkennung ihr Somniam in Oststadt flüstern müsst. Allerdings lassen sich manche Pokémon wie Groudon oder Lugia erst dann freischalten, wenn der Lichtbrunnen wieder gefüllt ist.



Somniam in Oststadt fragt euch nach den Geheimkennungen, mit denen ihr verschiedene Pokémon freischalten könnt.

Pokémon	Fundort	Geheimkennung
Pikachu	3-2 Fuß des Vulkans	75805216
Floink	2-2 Nebelufer	54870833
Serpifeu	2-2 Nebelufer	49416440
Groudon	1-4 Heldenarena	71329643
Lugia	2-4 Glitzersee	34673843
Boreos	3-2 Fuß des Vulkans	98166460
Victini	2-1 Schattenspielufer	90827838

Super Pokemon Rumble setzt auch auf die StreetPass-Funktion des 3DS. Trefft ihr andere **Super Pokémon Rumble**-Spieler, besuchen sie euren Spielzeugladen und kaufen in diesem ein. Bei bestimmten Kundenzahlen schaltet ihr im Spiel neue Pokémon frei, die ihr wiederum fangen könnt. Alternativ könnt ihr euch Kunden auch für jeweils 10 Spielmünzen kaufen.

Im Spielzeugladen könnt ihr dank der StreetPass-Unterstützung des Nintendo 3DS noch mehr Pokémon für euer Team freischalten.

Pokémon	Kundenanzahl im Spielzeugladen
Selfe	2 Kunden
Vesprit	5 Kunden
Tobutz	10 Kunden
Manaphy	20 Kunden
Jirachi	40 Kunden
Celebi	60 Kunden
Mew	80 Kunden
Shaymin (Landform)	100 Kunden
Shaymin (Zenitform)	120 Kunden

STRASSEN DES GLÜCKS

Wii – Neue Charaktere und Spielbretter

Freischaltbar	Voraussetzung
Spezial Tour	Gewinne auf allen Dragon-Quest- und Mario-Spielbrettern
Alefgard	Gewinne auf allen Spezial-Tour-Spielbrettern

Im neuen Nintendo-Brettspiel lassen sich neben bekannten Charakteren aus dem **Mario**- und **Dragon Quest**-Universum auch neue Spielbretter freischalten. Wir verraten euch, wie ihr im Handumdrehen an die neuen Bretter rankommt!

Wir verraten euch, wie ihr Prinzessin Peach als Spielcharakter freischaltet.

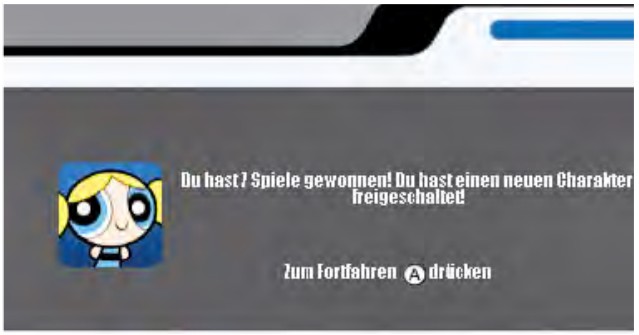
Freischaltbar	Voraussetzung
Dragonlord	Werde auf dem Alefgard-Brett Erster oder Zweiter
Jessica	Werde im Tour-Modus auf dem Robin-Hood-Ruinen-Brett Erster oder Zweiter
Prinzessin Peach	Werde im Tour-Modus auf dem Prinzess-Peach-Schloss-Brett Erster oder Zweiter

CARTOON NETWORK: JETZT GEHT'S RUND

3DS – Freischaltbare Charaktere

Weitere Cartoon-Helden lassen sich durch siegreiche Kämpfe im Battle-Modus freischalten. Welche das sind und wie viele Kloppereien ihr bestehen müsst, entnehmt ihr der Tabelle.

Freischaltbarer Comic-Held	Voraussetzung
Captain Knuckels	Gewinne 3 Kämpfe
Bubbles	Gewinne 7 Kämpfe
Blossom	Gewinne 12 Kämpfe
Monkey	Gewinne 18 Kämpfe
Grim	Gewinne 26 Kämpfe
Samurai Jack	Gewinne 33 Kämpfe
Father	Gewinne 42 Kämpfe
Vilgax	Gewinne 52 Kämpfe
Mojo Jojo	Gewinne 63 Kämpfe
Captain Planet	Gewinne 75 Kämpfe



Das Power-Puff-Girl Bubbles steht euch nach sieben gewonnenen Kämpfen im Battle-Modus als spielbarer Charakter zu Verfügung.

RAYMAN ORIGINS

Wii – Alternative Kostüme

Outfit	Benötigte Electoons
Rayman in Blau	5 Electoons
Globox in Rot	7 Electoons
Kleinling im Rayman-Kostüm	15 Electoons
Kleinling im Globox-Kostüm	35 Electoons
Weilblicher Kleinling	55 Electoons
Zauberer Kleinling	60 Electoons
König der Kleinlinge	70 Electoons
Ninja Kleinling	75 Electoons
King of Rock der Kleinlinge	95 Electoons
Zombie-Kleinling	110 Electoons
Anti-Rayman-Kostüm	220 Electoons
Zombie-Globox	246 Electoons

Links seht ihr alle vier Helden in ihren Standard-Outfits. Rechts der umgezogene rote Globox und ein Kleinling im Rayman-Kostüm, das schafft Abwechslung.

Rayman, Globox und ihre Freunde, die Kleinlinge, stehen total auf Verkleidungen! Kein Wunder also, dass sich im neuesten Ableger der Serie eine Menge alternativer Outfits für die Protagonisten freispielen lassen. Dazu müsst ihr eine große Anzahl der kleinen lila Electoons im Spielverlauf einsammeln. Dies sind die Belohnungen am Ende eines Levels, die ihr zum Beispiel für die gesammelten Punkte, sehr schnelle Zeiten und vieles mehr erhaltet.

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

DER ULTIMATIVE (BOSS-) GEGNER-GUIDE

Text | Marcus Schwatke Im neuen Resi bekommt ihr es mit den verschiedensten Gegnern zu tun, die ihr dank unserer Tipps & Tricks bestens im Griff habt.

Die Standard-Gegner

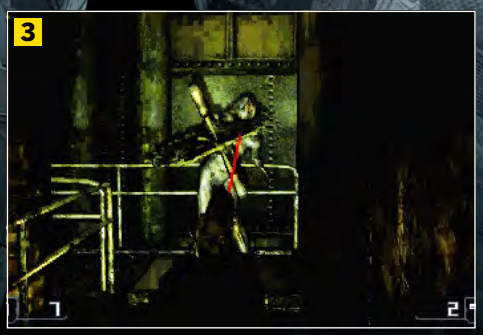
Der von der Terrororganisation Veltro entwickelte T-Abyss-Virus bringt eine Menge Mutanten hervor, die euch allesamt ans Leder wollen. Wir fassen entsprechende Taktiken für alle Gegner für euch zusammen und bereiten euch so bestens auf die vielen Kämpfe vor, die **Revelations** für euch bereit hält.

Ooze

Ooze gibt es in verschiedenen Variationen, bei denen der Kopf die Schwachstelle darstellt. Die ersten drei Ooze-Formen könnt ihr mit Schüssen auf die Knie zu Fall bringen und euch dadurch etwas Luft verschaffen.

1 Der einfachste Typ hat eine menschliche Form, scharfe Zähne und eine Art Saugrüssel, mit dem er euch attackiert. Außerdem schlägt er mit seinen kräftigen Klauen nach euch. Greift hier am besten aus der Distanz an.

2 Die zweite Form des Ooze zeichnet sich durch übermäßig ausgeprägte Reißzähne und Fangklauen aus. Wenn ihr dieser Form zu nahe kommt, umklammert sie euch und treibt ihre Beißerchen in euren Hals. Es gilt: Abstand halten!



3 Die dritte Form dieses Typs setzt weniger auf den Nahkampf, sondern attackiert euch aus der Ferne. Mit seiner Armbrust kann er euch auch aus der Distanz großen Schaden zufügen. Ballert auf den Kopf, sobald er die Waffe zum Schießen anlegen will, so bringt ihr ihn aus der Fassung und er muss neu zielen.

4 Die letzte menschenähnliche Form ist ein kopfloser Ooze. Hier gilt es, stets Abstand zu halten, denn nach ein paar Schuss bläht sich der Kopflose auf und

platzt. Sowohl euer Protagonist als auch Mutierte in seiner Nähe nehmen dadurch Schaden!

5 Die letzte Form der Ooze wirkt auf den ersten Blick ungefährlich – sie sehen wie träge „Fleischklopse“ mit Zähnen an der Unterseite aus. An Land stellen sie eine geringe Gefahr dar: Sie bewegen sich nur schwerfällig und teilen wenig Schaden aus. Ihr Element ist das Wasser, in dem sie flink umherschwimmen und euch mit nur einer Attacke ausschalten können. Beschießt an Land ihr weit aufgerissenes Maul, sobald sie sich aufrichten; im Wasser weicht ihr ihnen geschickt aus oder schmeißt den Fleischklopsen eine Schockgranate entgegen.

Zombie-Wölfe

6 Einzelne Wölfe stellen kaum eine Gefahr dar – mit Schrotflinten und Maschinengewehren sind sie schnell erledigt. Aber im Rudel sind sie stark: So agieren sie schnell und greifen von mehreren Seiten aus an. Besonders effektiv sind hier BOW-Granaten, welche Wölfe in der Nähe anlocken und dann explodieren.

Sea Creeper

7 Diese Spezies lauert unter Wasser auf euch und ist dort nur schwer zu bekämpfen. Im kühlen Nass lassen sie sich am besten mit Schock- und Schallgranaten ausschalten. Alternativ lockt ihr sie aufs Trockene. Dort könnt ihr sie einfach erschießen oder von eurem Messer Gebrauch machen, während sie über den Boden zappeln.

Scagdead

8 Hierbei handelt es sich um äußerst zähe und ausdauernde Gegnertypen. Wegen ihrer Kreissäge am rechten Arm und den Klauen am linken solltet ihr auf jeden Fall Abstand halten. Die linke Hälfte des Oberkörpers weist noch klare menschliche Formen auf und ist die einzige verwundbare Stelle. Der Rest des Körpers, inklusive des rüsselartigen Kopfes, wird durch einen dicken grünlichen Panzer geschützt. Gebt ihm mit der Aktionstaste einen Hieb, sobald er vor euch in die Knie geht.

Ghiozzo

9 Nach der Infektion mit dem T-Abyss-Virus entwickeln diese von Fischen abstammenden Mutationen ihre natürlichen Waffen weiter. Sie verfügen über einen starken schuppigen Panzer, der sie ein paar Kugeln aushalten lässt, lange Reißzähne und kräftige Flossen, mit deren Hilfe sie aus dem Wasser springen können. Erschießt sie am besten auf dem Trockenen.

Farfarello (Abyss Hunter)

10 Mit diesen Kollegen ist nicht gut Kirschen essen: Farfarello, auch Abyss Hunter genannt, weichen euren Kugeln mit seitlichen Sprüngen aus. Ihre Angriffswaffen sind die vielen Klauen an ihren Händen. Ihr dicker Panzer absorbiert viele Kugeln, besondere Mutationen können sich sogar tarnen und unsichtbar machen. Eine Schrotflinte ist hier die effektivste Verteidigung, vor allem, wenn die Biester im Rudel angreifen.

FREISCHALTBARES

Nach dem Durchspielen der Kampagne ist mit **Resident Evil: Revelations** noch lange nicht Schluss! Der Raubzugmodus mit dem Erfahrungssystem, der Mehrspielermöglichkeit und dem Shop, in dem ihr eure gesammelten Punkte in Waffen und Ausrüstungen tauscht, erwarten euch. Wir zeigen euch, wie ihr alle Stufen, besondere Waffen und neue Schwierigkeitsgrade freischaltet.

Freischaltbares für den Raubzugmodus	Voraussetzungen
Raubzugmodus-Stufen 1-7	Beendet Episode 1-3
Raubzugmodus-Stufen 8-12	Beendet Episode 4-6
Raubzugmodus-Stufen13-17	Beendet Episode 7-9
Raubzugmodus-Stufen 18-20	Beendet Episode 10-12
Raubzugmodus-Bonus Stufe 21	Beendet die Einzelspielerkampagne

Freischaltbares für die Kampagne	Voraussetzungen
Höllen-Schwierigkeitsgrad	Beendet die Kampagne auf Schwierigkeitsgrad
Hydra-Schrotflinte	Beendet die Kampagne auf normal oder einem höheren Schwierigkeitsgrad
Unendlich Raketen	Beendet die Kampagne auf dem Höllen-Schwierigkeitsgrad
Neues Spiel + *	Beendet die Kampagne auf beliebigem Schwierigkeitsgrad

* „Neues Spiel +“ bedeutet, dass ihr ein neues Spiel mit den bereits freigeschalteten und verbesserten Waffen beginnt.

DIE ENDGEGNER

Neben den Standard-Gegnern erwarten euch natürlich auch einige Boss-Gegner beziehungsweise brenzlige Situationen, für die es einer Prise Taktik bedarf. Wir zeigen euch, wie ihr mit ihnen umgehen müsst und diese Kämpfe möglichst unbeschadet übersteht.

Kapitel 2

1 Chris stürzt einen Abhang hinunter, während er und Jessica die Schneehöhle nahe des ehemaligen Veltro-Flughafens erkunden. Im Liegen müsst ihr mit ihm ein Rudel Zombie-Wölfe abwehren, das euch von drei Seiten angreift! Hier ballert ihr mit euren Schießprügeln und werft BOW-Granaten, wenn die Biester Oberhand gewinnen.

Kapitel 3

Auf der Flucht von Terragriga lauern Parker und seinen Begleitern Jessica und Raymond etliche Hunter im 6. Stock des BSAA-Hauptquartiers auf. Während die Protagonisten auf den Aufzug warten, greifen die Jäger aus drei verschiedenen Richtungen an. Bleibt ständig in Bewegung, schnappt euch die im Raum versteckten Items und wehrt die Angreifer am besten mit dem MG ab. Behaltet den Aufzug im Auge und macht euch aus dem Staub, sobald dieser angekommen ist! Zurück auf der Queen Zinobia stoßen Jill und Parker auf einen vermeintlichen Überlebenden, der sich jedoch als Scagdead entpuppt! Sobald ihr ihn aus seiner Gefangenschaft befreit, verfolgen er und weitere Ooze euch durch die gesamte Promenade. Schießt dem Scagdead entweder auf den verwundbaren linken Kopf oder lockt ihn zu den roten Flaschen, die ihr mit einem Schuss zur Explosion bringt. Wiederholt das Spielchen so lange, bis er zu Boden geht, um ihm dann per Aktions-Taste einen kräftigen Schlag zu verpassen.

Kapitel 4

2 Sobald ihr im Kontrollraum Rachels Notizen gelesen habt, erscheint die zu einem Ooze mutierte Rachel hinter der Glasscheibe. Ihr Angriffsverhalten und ihre Schwachstellen entsprechen denen eines normalen Ooze – mit dem Unterschied, dass sie nach ein paar Treffern in die Lüftungsschächte des Luxusdampfers verschwindet. So jagt ihr sie durch das halbe Schiff und kämpft unterwegs viermal gegen sie. 3 Der Showdown findet in der ehemaligen Cafeteria des Schiffes statt. Parker hilft euch dabei, der mutierten FBC-Agentin das Licht auszuknipsen. Achtung: Nehmt unbedingt genug Munition mit in diesen Kampf und haushaltet gut damit!

Kapitel 6

4 Nachdem Jill und Parker in der Eingangshalle den goldenen Aufzug zum Aussichtsdeck bestiegen haben, springt ein stark gepanzerter Mutant auf das Dach der Kabine. Dieser ist an der rötlichen Innenseite seines Schwanzes verwundbar. Trefft ihn dort wiederholt, bevor er gegen die Kabine schlägt. Nach einiger Zeit lässt er vom Aufzug ab und ihr fahrt weiter aufwärts. 5 Derselbe Gegner erwartet euch auf dem Aussichtsdeck. Weicht diesmal seinen Rammattacken aus und schießt wieder auf die verwundbare Schwanzseite oder die rosa Hautstellen. Tipp: Lasst ihn gegen die roten Flaschen rennen, um ihn großen Schaden zuzufügen und Munition zu sparen.

Kapitel 8

Chris und Jessica sind auf dem Weg zur Queen Zinobia, um Jill und Parker zu unterstützen, als ihr Schnellboot von Tentakeln angegriffen wird. Heizt ihnen mit den stationären Maschinengewehren und Granatwerfern ein, bis ihr den Luxusdampfer erreicht.

6 Auf dem Weg ins Viruslabor stellt sich Jill eine mutierte Sonderform in den Weg. Nachdem diese mit dem Kopf durch die Wand der Dekontaminationskammer gerannt ist, stürmt der Gegner mit seinem am Arm befindlichen Schutzschild auf euch zu. Schockgranaten lassen seine Deckung sinken und geben die verwundbaren Körperteile frei. 7 Nach ein paar gut platzierten Schüssen platzt ihm der

Oberkörper und gibt an seinem Becken eine unter Strom stehende Klaue frei. Weicht ihm gekonnt aus und schießt weiter auf die Beine, bis er fällt.

Kapitel 11

8 Nach der ereignisreichen Flucht über das sinkende Schiff taucht das aus Kapitel 8 bekannte Seemonster am Bug (Spitze des Schiffes) auf. Nehmt seine Tentakel mit all eurer Feuerkraft unter Beschuss. Vorsicht: Der Gegner schlägt nach euch und wirft mit Quallen. Zum Glück schmeißt der Pilot des Rettungshelikopters hilfreiche Raketenwerfer ab, mit deren Hilfe dieser Kampf schnell gewonnen ist. 9 Die zweite Phase des Kampfes wird vom Hubschrauber aus geführt. Hier stehen zwei feste Maschinengewehre mit Granatwerfern zur Verfügung. Schießt weiterhin auf die Tentakel und Geschosse, bis das Monster besiegt ist.

Kapitel 12

Euren letzten Kampf bestreitet ihr auf der untergegangenen Queen Dido gegen den FBAA-Präsidenten Morgan Lansdale. Er injiziert sich zwei Dosen des T-Abyss-Virus und mutiert daraufhin zu einem gepanzerten Dämonen. Das Herz vor seiner Brust ist sein einziger Schwachpunkt! Im Laufe des Kampfes macht er von seiner Teleportier-Fähigkeit Gebrauch und erschafft ein Trugbild von sich selbst. Das Original erkennt ihr am lila Rauch in der Nähe seiner Brust. Drei verschiedene Angriffsphasen müsst ihr überstehen: In der ersten teleportiert Morgan sich alleine immer direkt vor euch. In der zweiten bringt er das Trugbild von sich selbst mit ein. Beide teleportieren sich entweder seitlich nebeneinander, vor und hinter euch (meist ist der echte hinter euch) oder abwechselnd vor euch. In der dritten und letzten Phase erscheinen beide ein Stück vor euch und rammen euch nach einem kurzen Moment weg. Ihr braucht also schnelle Reflexe und starke Waffen. Trefft ihr ihn zum Beispiel in der ersten Phase mit dem Raketenwerfer, überspringt er sie und macht direkt mit der zweiten Phase weiter. Bleibt auch in diesem Kampf ständig in Bewegung und seid mit der Munition nicht sparsam – nach diesem Kampf habt ihr **Revelations** gemeistert!

NINTENDO IST schon wieder ÜBERALL!

N-ZONE-Leser finden im ganzen Land Erinnerungen an die Nintendo-Stars.

Brrrr! Kein Wunder, dass Kirby auf der Mauer in dieser Hofeinfahrt blau angelaufen ist: Nicht nur in Leipzig herrschten bei Redaktionsschluss dieser Ausgabe sibirische Temperaturen. Da fröstelt der Nintendo-Superstar gewaltig. Danke an Tom Zetzsche für das Fundstück!

David Tarakanoff machte auf seinen Skiern eine lustige Entdeckung: Der Sportartikelhersteller Fischer hat sich in puncto Logodesign offenbar vom Triforce inspirieren lassen!

MISSION: MARIO KART 7

In der letzten N-ZONE suchten wir den Spieler mit der niedrigsten Gesamtspielzeit für „Shy Guys Basar" von Mario Kart 7. Und hier kommen die Schnellsten!

GOLD	**2:04.847**	Marvin Donjes
SILBER	**2:05.168**	Julian Riederer
BRONZE	**2:13.667**	Nicolas Pfeiffer

In der nächsten N-ZONE suchen wir den Leser mit der besten Gesamtzeit fürs „Wuhu-Bergland". Abkürzen ist dabei erlaubt. Schickt uns bis zum 01. März 2012 ein Foto an redaktion@n-zone.de, auf dem man die Spielzeit gut erkennt.

ER HAT SIE ALLE!

N-ZONE-Leser Knut staubte beim Gewinnspiel einen nagelneuen 3DS ab.

Herzlichen Glückwunsch an Knut Riechmann! Der N-ZONE-Leser und **Mario Kart**-Fan nahm an einer Verlosung in der letzten N-ZONE teil und freut sich über einen Nintendo 3DS in Metallic-Rot samt **Mario Kart 7**. Viel Spaß damit – jetzt hast du auch tatsächlich ALLE Serienableger!

BAU DEN PROMii!

Der beliebte ProMii-Wettbewerb ist zurück: Hier zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich seiner geplanten neuen Sitcom – ein Mii von Charlie Sheen gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des skandalträchtigen US-Schauspielers. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 01. März 2012.

Mii

Ashton K

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Ashton Kutcher zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Robin Koch als besonders gelungen. Für alle, die das Mii des Schauspielers auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des QR-Codes links. Viel Spaß!

N-ZONE WETTET, DASS ...

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Was für eine rege Beteiligung: Mehr als 40 N-ZONE-Leser erfüllten die Aufgabe aus der letzten Ausgabe und schickten uns das Foto eines Einkaufsbelegs, das als Summe 0,00 Euro ausweist. Das schafften sie durch einen Einkauf bei gleichzeitiger Abgabe einer bestimmten Anzahl an Pfandflaschen. Herzlichen Glückwunsch an Luis Rataj, Tristan Friedrich, Marvin Naschitzki, Tanja Kolbe, Conradin Jeß, Pedro Beckert, Connor Landes, Niklas Holtmann, Benjamin Vömel, Tim Steinmetz, Tim Holland, Matthias Michalek, Kai Pinkes, Florian Breuers, Jannick Thoma, Maurizio Zarbo, David Tarakanoff, Jannis Temmen, Andi Hammerl, Markus Herrmann, Patrick Tiedtke, Samie Dif, Stephan Fielitz, Michael Fritzmann, Jennifer Treu, Nicole Schober, Alex aus Lauchheim, Fabio Strambini, Robert (Nachname nicht bekannt), Erik Wittenberg, Johanns Zirn, Carl Peters, Kilian Schulze, Nils Dernbach, Maximilian Söhnel, Gereon Varel, Markus und Daniel Steininger, Isabel Schumacher, Sven Jansen, Martin Ammer, Dennis J. Wilson, Thomas Beer, Raphael Schott, Sascha Ahaus, Giuliano Lassandro, Valeria Sass, Elias Rodig, Robin Winopal, Yvonne Keil, Johannes Bremer, Kai Ruppel und alle Leser, die wir aufgrund eines proppenvollen Mail-Postfachs möglicherweise vergessen haben sollten. Aus Platzgründen drucken wir nur eine kleine Auswahl eurer Fotos ab.

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil Christoph sich irrte, verpflichtete er sich, ebenfalls einen Pfandbeleg im Wert von 0,00 Euro vorzuweisen. Geschafft hat er es mit einer Flasche Weichspüler und drei abgegebenen Getränkeflaschen. Tja, so einfach geht's!

DIE AKTUELLE WETTE:

Unsere Praktikanten Marcus und Jonas wetten, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. Zeichnet mit Kreide auf ein beliebiges Stück Asphalt (Straße, Schulhof, Hinterhof) ein Mario-Party-ähnliches Spielfeld.

2. Vier Mitspieler, welche erkennbar als Spielfiguren aus der Mario-Party-Reihe verkleidet sind, stehen dabei auf dem Spielfeld. Es genügt, jeweils ein typisches Merkmal zu tragen (eine Krone könnte etwa Prinzessin Peach darstellen, eine geballte Handschuh-Faust Wario etc.).

3. Jede Person hält in einer Hand einen Würfel in die Luft.

Falls sich unsere beiden Praktikanten irren und es drei Leser gibt, die die oben stehenden Aufgaben erfüllen, verpflichten sie sich, zwei Levels aus dem Uralt-Minispielschmarrn **Hugo** zu zocken.

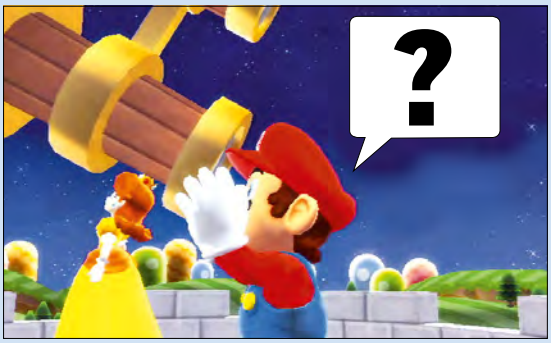
DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 01. März 2012 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Sprechblase amüsierte Tim Baldes die Redaktion im letzten Monat.



Jetzt seid ihr dran: Was sagt Mario in dieser Szene aus Mario Party 9? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 01. März 2012 an redaktion@n-zone.de!

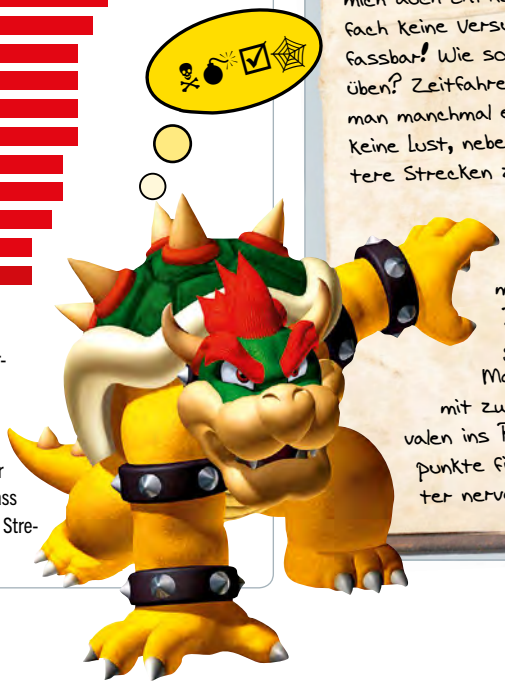
Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Mario-Kart-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!

SCHONUNGSLOS EHRLICH

Die Mario Kart-Umfrage des Monats wird anonym durchgeführt – die Ergebnisse werden erst jeweils im Heft veröffentlicht. Diesmal widmen wir uns den Retro-Lieblingsstrecken der Leser.

Blätterwald (Wii)	18 %
Kalimari-Wüste (N64)	10 %
Dinodino-Dschungel (GCN)	9 %
Regenbogen-Boulevard (SNES)	8 %
Koopa-Strand (N64)	7 %
Luigis Rennpiste (N64)	7 %
Koopa-Kap (Wii)	6 %
Pilz-Schlucht (Wii)	5 %
Luigi's Mansion (DS)	5 %
Marios Piste 2 (SNES)	5 %
Kokos-Promenade (Wii)	5 %
Daisys Dampfer (GCN)	4 %
Fliegende Festung (DS)	4 %
Waluigi-Flipper (DS)	3 %
Bowsers Festung 1 (GBA)	2 %
DK Alpin (DS)	2 %

Die N-ZONE-Analyse:
Mit respektablem Abstand führt der Blätterwald die Beliebtheitsstatistik bei den Retro-Kursen von **Mario Kart 7** an. Dass die Piste in der Gunst der Zocker so hoch stehen würde, überrascht die Redaktion kaum angesichts der guten Kursgestaltung. Dafür verblüfft es uns, dass die schlichte Kalimari-Wüste so populär ist. Die Strecke bietet doch kaum Raffinessen!



LESER LASSEN DAMPF AB

In dieser Rubrik verschaffen Spieler ihrem Ärger Luft. Diesmal kritisiert Benedikt Müller aus der N-ZONE-Superliga den Anspruch von Mario Kart 7.

Für mich zählt Mario Kart 7 zu einem der schlechtesten Teile der ganzen Reihe. Da wäre als erstes der völlig unangepasste Schwierigkeitsgrad. Ich als Gelegenheitsspieler, wie es Nintendo ausdrückt, habe die 50-ccm-Cups innerhalb von anderthalb Stunden mit drei Sternen geschafft, aber am 100-ccm-Cup komme ich nicht weiter. Das ist mir übrigens auch bei Super Mario 3D Land aufgefallen: Ab Welt 7 steigt der Schwierigkeitsgrad so dermassen an, dass ich schon fast beschlossen hatte, den Assistenten zu nutzen. Nun aber wieder zurück zu Mario Kart! Was mich auch EXTREM wundert, ist, dass Nintendo einfach keine Versus-Rennen integriert hat! Das ist unfassbar! Wie soll man jetzt bitteschön für die Cups üben? Zeitfahren allein reicht da nicht. Ausserdem will man manchmal einfach so zum Spass spielen und hat keine Lust, neben seiner Lieblingsstrecke noch drei weitere Strecken zu fahren. Aber auch die Items und die Fahreranzahl sind für mich nicht akzeptabel! Es vergeht kein Rennen, in dem man nicht (wenn man Erster ist) mindestens einen blauen Panzer und zwei Blitze auf die Mütze kriegt. Und auch gute Items wie der Pow-Block oder der Maxi-Pilz gibt es nicht mehr. Und statt mit zwölf Fahrern starten nur noch acht Rivalen ins Rennen. Es lassen sich noch mehr Kritikpunkte finden, aber jetzt will ich euch nicht weiter nerven. Ach ja: Super Magazin, weiter so!

NACHGEFRAGT BEI … MARK SCHMIDT

Wir stellen die besten Spieler aus der N-ZONE-Superliga vor – diesmal porträtieren wir jemanden, der bereits Mario Kart DS wie kaum ein Zweiter beherrschte.

N-ZONE: Mark, du warst vor sechs Jahren in deiner Paradedisziplin Mario Kart DS nahezu unschlagbar und hast fast alle Turniere gewonnen, die wir damals in der N-ZONE veranstalteten. Kannst du dich an diese Zeit erinnern? Wie oft hast du damals geübt?
Mark: Ja, **Mario Kart DS** war damals schon etwas Besonderes. Ich bin mit der Serie großgeworden, aber durch Nintendos ersten Schritt zum Online-Gaming und vor allem durch die Turnierfähigkeit war Mario Kart DS endlich ein Spiel, in dem man gegen die anderen guten Spieler Deutschlands antreten konnte. Unbesiegbar war ich jedoch nicht: Die N-ZONE-Turniere im Forum und im Heft habe ich überwiegend gut bis sehr gut abgeschlossen, einzig im Highscore-Wettbewerb war der damals beste Spieler „FalcoX“ alias Sascha unschlagbar. Erinnern kann ich mich an diese Zeit sehr gut, es war schließlich der sprungartige Beginn von Clan-Gaming im Nintendo-Sektor und auch mein Anfang als „Pro-Gamer“. Geübt habe ich schon sehr viel am Tag: Da ich besonders auf den Zeitfahrmodus spezialisiert war, kamen da bestimmt täglich drei bis fünf Stunden Spielzeit zusammen, an Wochenenden gern auch mehr.

N-ZONE: Wann hast du aufgehört, Mario Kart DS zu zocken? Du hattest doch sicher Entzugserscheinungen, oder?
Mark: Mit Spielen aufgehört habe ich am Tag der Olymptronica *(ein professionell aufgezogenes Turnier mit den besten Zockern Deutschlands, Anm. d. Red.)*, ziemlich genau zwei Jahre nach der Veröffentlichung von **Mario Kart DS**. Dort wurde ich Zweiter. Gespielt habe ich das Spiel natürlich dann schon noch ab und an, auch auf kleineren Turnieren, aber dieser Tag markierte für mich einen Endpunkt – gerade weil zu dem Zeitpunkt auch **Mario Kart Wii** nicht mehr weit weg war. Entzugserscheinungen hatte ich beileibe nicht, ich war eher froh, dass endlich Schluss war. Sowohl mein Daumen als auch mein DS haben es mir gedankt.

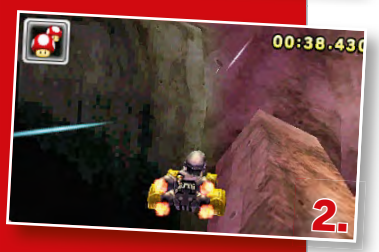
N-ZONE: Wie oft spielst du Mario Kart 7 online? Gibt es feste Zeiten?
Mark: Ich spiele nur sehr selten online. Wie bei jeder Episode reizt mich mehr der Highscore-Aspekt des Spiels und ich versuche mich in den Ranglisten weit oben zu platzieren. Feste Zeiten gibt es eigentlich nur, wenn ein Clan-Duell ansteht und mein Clan „G37“ gegen ein anderes Team antritt. Ansonsten spiele ich sehr unregelmäßig online, je nach Lust und Laune.

DIE RENNLEITUNG WARNT +++ DIE RENNLEITUNG WARNT +++

CHEATER UNTERWEGS!

Skandal in Mario Kart 7: Immer öfter wählen Online-Zocker das „Wuhu-Bergland“ als Rennpiste aus – weil es sich dort wunderbar schummeln lässt. Wir dokumentieren den Nepp!

1. Schummler wählen, sooft es geht, die Strecke „Wuhu-Bergland“ in den Online-Rennen aus, weil sie auf dieser Piste die beste Möglichkeit zum folgenlosen und unbeschwerten Schummel sehen.



2. Wenige Sekunden nach Erreichen des zweiten Abschnitts gelangt ihr an eine Stelle mit einem weißen Zaun, der euch davor schützt, in eine tiefe Schlucht zu stürzen. Am Ende dieses Zauns müsst ihr geradewegs in Richtung der Felswand lossteuern und dabei einen Turbopilz einsetzen.

3. Habt ihr alles richtig gemacht, setzt euch Lakitu einige Meter vor der Stelle, an der ihr hinabgestürzt seid, wieder ab. Ihr befindet euch dann unmittelbar vor Beginn des dritten Abschnitts, habt also einen erheblichen Anteil der Piste ausgelassen.

AUS AKTUELLEM ANLASS STELLEN WIR FEST:
Uns liegt es am Herzen, dass sich die Teilnehmer der N-ZONE-Superliga gern gegenseitig duellieren. Allerdings ist es nicht möglich, sämtliche Rennen zu überwachen und dafür zu sorgen, dass niemand das Wuhu-Bergland wählt, in dem bekanntlich geschummelt werden kann. Von daher sind wir dazu gezwungen, die Regeln wie folgt festzulegen: **Erlaubt ist, was möglich ist.** Wer etwa meint, den Trick im Wuhu-Bergland anwenden zu müssen, dem sei gesagt, dass diese Möglichkeit auch anderen Lesern offensteht. Die Chancengleichheit ist somit für alle gewährleistet. Das Ausschalten der Konsole ist natürlich nicht im Sinne der Redaktion – doch bei der praktischen Handhabung sind uns leider die Hände gebunden.

LESERZITATE

An **Mario Kart 7** habt ihr positiv erwähnt, dass man auf den hinteren Plätzen bessere Items bekommt und dadurch schlechtere Spieler mit etwas Glück gewinnen kann. Ihr schreibt, dass die erste und zweite Runde gar keinen Einfluss auf das Ergebnis haben, und bewertet das positiv? Genau dieser Punkt ist es, der mich an **Mario Kart Wii** enorm gestört hat. Das hat nichts mit Fairness zu tun, das bewirkt eher, dass gute Spieler keine Chance haben, weil sie den Items der schlechteren Fahrer hilflos ausgeliefert sind, und das ist nichts als unfair. Items wie der Kugelwilli sind auf gut deutsch einfach viel zu stark und rauben mir bereits bei **Mario Kart Wii** den Spaß. Der Kugelwilli soll Spielern aus der Klemme helfen und sie nicht auf Platz 1 befördern. Wer noch nicht so geübt ist in Mario Kart, soll eben trainieren und nicht auf sein Itemglück hoffen und dann Erster werden. Bei **Mario Kart 64** zum Beispiel gab es sowas wie den Kugelwilli noch gar nicht, da war noch Können gefragt und nicht pures Glück. Ansonsten gibt es allerdings nicht viel zu meckern, weiter so!

JAN OELBRACHT

Ich lese seit über zehn Jahren euer Magazin und wollte euch zuerst einmal sagen, dass ihr die N-ZONE in den ganzen Jahren kontinuierlich weiterentwickelt habt. Die Artikel lese ich mir auch heute noch sehr gerne durch. Aber jetzt zur Kritik: Meiner Meinung nach geht Nintendo in eine völlig falsche Richtung, dem vermeintlich altbewährten Spielprinzip einen immer neuen Hut aufzusetzen. Dies empfinde ich gerade bei Twilight Princess und Skyward Sword als demotivierend, da der „Friede, Freude, Eierkuchen"-Beginn in dem ewig gleichen Dorf mit anderen Häusern nichts Spannendes an sich hat. Jedes Mal das Schwert suchen, dann das Schild und zwar in einer Animal Crossing-Atmosphäre, die langweiliger nicht sein könnte – nichts gegen Animal Crossing, aber bei einer **The Legend of Zelda**-Episode erwarte ich etwas anderes! Gerade dieser langatmige, monotone und vor allem allseits bekannte Anfang vermasselt dann den ersten Spieleindruck. Zudem nervt es mich, dass ich beim Spielen geradezu an der Hand geführt werde.

ALEX

WAS BLINKT DENN DA?

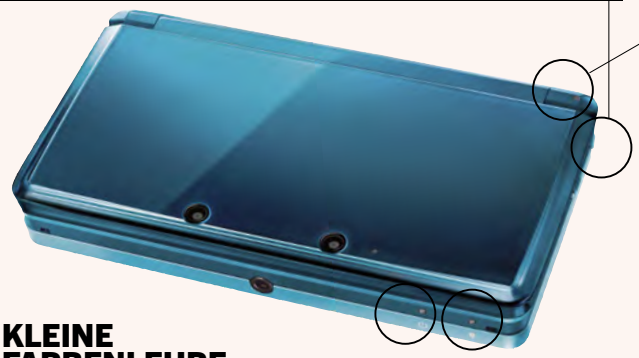
Hallo N-ZONE-Team,
mein 3DS blinkt manchmal an der Seite (zwischen den zwei Bildschirmen) rot, obwohl er am Ladekabel hängt oder der Akku noch voll ist. Bloß weiß ich nicht, was der 3DS mir damit sagen will, denn im Hauptmenü ist kein Hinweis eingeblendet. Wisst ihr vielleicht weiter?

N-ZONE: Aber sicher liefern wir dir fundierte Antworten. In der untenstehenden Übersicht entschlüsseln wir alle Farben, die der Nintendo 3DS anzeigen kann.

Macht so weiter mit der N-ZONE!

MARCEL MANIG

Gelbe **Lampe:** Sie zeigt an, dass sich der 3DS mit dem Internet verbinden kann – vorausgesetzt, es ist ein WLAN-Netzwerk in der Nähe.



Grüne Lampe: Habt ihr mittels StreetPass neue Miis getroffen, **Mario Kart 7**-Rennzeiten oder Spieldaten zu allen möglichen 3DS-Programmen empfangen, leuchtet die LED grün auf.

Rote Lampe: Bei sehr niedriger Batterieladung blinkt das Lämpchen nicht nur an der Unterseite des 3DS, sondern auch am Scharnier.

Orangefarbene Lampe: Blinkt die LED kurz auf, bedeutet dies, dass ein Freund gerade online ist. Darüber hinaus zeigt ein dauerhaftes Leuchten an, dass ihr neue Inhalte per SpotPass empfangen habt, also per Internetübertragung. Es kann sich dabei etwa um neue Nachrichten im Nintendo-Briefkasten oder um Videos handeln.

KLEINE FARBENLEHRE

Blaue Lampe: Der Nintendo 3DS ist betriebsbereit. Pulsiert die Leuchte, befindet sich die Konsole im Standby-Modus und lässt sich effektiv für StreetPass nutzen.

Rote Lampe: Leuchtet die LED, hält der Akku nicht mehr allzu lange durch. Blinkt das Lämpchen, müsst ihr den 3DS dringend aufladen, da er nur noch maximal fünf Minuten lang läuft.

Orangefarbene Lampe: Diese Farbe zeigt euch an, dass der Nintendo 3DS gerade frisch an der Steckdose aufgeladen wird. Der Ladevorgang dauert dabei ungefähr drei Stunden.

AFFEN IM MARIO-LAND?

Hi!
Auf Seite 81 der Ausgabe 01/2012 schreibt ihr, Funky Kong sei als Charakter in **Mario Kart** ungewöhnlich, da ansonsten nur solche des Pilzkönigreichs aufträten. Aber bei **Mario Kart 64** stand bereits DK zur Auswahl.

FLO

N-ZONE: Deine Feststellung ist zwar nicht falsch, aber auch wir haben gleichzeitig recht. Vielleicht erinnerst du dich noch an das allererste Spiel mit Mario? Es trug den Namen Donkey Kong und bewies, dass der Klempner und der Riesenaffe durchaus gemeinsam im selben Videospielkosmos auftreten können. Auch in der Serie Mario vs. Donkey Kong sind beide Spielfigur zu sehen. Bei Funky handelt es sich allerdings um eine Erfindung des Entwicklerstudios Rareware: Das verrückte Familienmitglied der Kongs spielte bislang in den Mario-Abenteuern keine Rolle, sondern war einzig und allein im Universum der Jump&Run-Reihe Donkey Kong Country zu sehen.

PELZTRÄGER

Liebes N-ZONE-Team,
ich bin seit neuestem Abonnent eurer Zeitschrift und finde sie einfach nur klasse! Hiermit möchte ich möchte ich noch eine kleine Ergänzung zu eurem Beitrag „Kein Pardon für Pelzträger" in der vorletzten N-ZONE hinzufügen: Und zwar hat Nintendo schon Stellung bezogen.

N-ZONE: Jetzt sind wir aber gespannt, wie das Unternehmen die Verballhornung von Marios Waschbärenkostüm seitens der Tierschutzorganisation PETA kommentiert hat … Schieß los!

Statt eine Klage zu erheben hat Nintendo diese Aussage veröffentlicht: „Mario taucht in seinen Spielen oft in Form verschiedener Tiere und Objekte auf. Dies schließt einen Frosch, Pinguin, einen Ballon und eine Metall-Version Marios mit ein. Diese fröhlichen und verrückten Transformationen geben Mario verschiedenste Fähigkeiten und bereiten beim Spielen Spaß. Die Formen Marios besitzen keine hintergründigen Aussagen."

N-ZONE: Das ist eine sehr diplomatische Antwort, wie man sie von einem großen Unternehmen wie Nintendo erwartet.

Die Antwort der PETA lautete wie folgt: „Mario-Fans: Relaxt! Das Minispiel, das die PETA im Internet veröffentlicht hat, war nicht ernst gemeint: Es sollte ein lustiger Weg sein, um auf ein ernstes Thema aufmerksam zu machen – nämlich auf die Tatsache, dass die Tanuki-Waschbären für ihr Fell lebend gehäutet werden. Wir würden uns wünschen, dass die echten Tanukis fliegen oder Gegner mit ihren Schwänzen zerquetschen könnten, um denen zu entkommen, die Profit mit ihrer Haut

machen wollen. Ihr könnt helfen, indem ihr nie echtes Fell kauft." Ja ja, liebe PETA, wenn's ernst werden könnte, einfach sagen: „Das war nicht so gemeint!"

JURI

HYRULE'SCHES DREIECK

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich wollte mich auch mal bei euch zu Wort melden. Erstens wollte ich euch ein dickes Lob aussprechen: Ich finde eure Berichterstattung top und richte mich oft nach dem, was ihr so sagt. So weiß ich, welches Spiel ich mir besorgen könnte.

N-ZONE: Dankeschön, dein Lob freut uns sehr. Es ist gut zu wissen, dass ihr Leser unseren Tests vertraut, schließlich zocken wir so manche Spielspaßniete ja nicht aus eigenem Antrieb, sondern um euch davor zu warnen. Gleichsam liegt es uns am Herzen, euch Geheimtipps zu verraten, die vielleicht nicht jeder kennt, die aber trotzdem viel Spielspaß bieten.

Ich studiere seit diesem Jahr Mathematik und mir ist dabei in einem meiner Bücher ein Bild aufgefallen – ich denke, ihr werdet sofort merken, was ich meine. Die Abbildung zeigt zwar nicht zu 100% das Triforce, doch viele ineinander verschachtelte Dreiecke zählen doch auch, wie ich finde.

N-ZONE: Das ist ja ulkig! Dein Schnappschuss beweist, dass die Programmierer des ersten The Legend of Zelda-Abenteuers mathematische Asse gewesen sein müssen – andernfalls wären sie nie auf das markante Triforce-Symbol gekommen!

Habe mich übrigens über das Sonderheft zu **Zelda: Skyward Sword** gefreut. Das war's von mir, macht weiter so.

TIM FIERNKRANZ

NEUES LOGO? NA LOGO!

Hallo ihr,
seid gegrüßt aus Duisburg im Ruhrgebiet!

N-ZONE: Servus aus Fürth in Mittelfranken!

Ich bin der Stefan, bin 43 Jahre alt und seit dreißig Jahren Nintendo-Fan. Schon als Mario zu hüpfen und zu rennen anfing, war ich davon fasziniert. Vor allem Mario Kart hat es mir schwer angetan, echt! Ich kann stolz von mir behaupten, der seit dem SNES freakigste Nintendo-Fan zu sein. Das hat sich bis heute mit **Mario Kart 7** für den 3DS nicht geändert.

N-ZONE: Aus dir spricht ja ein Nintendo-Liebhaber aus Leib und Seele. Das ist aller Ehren wert!

Ich habe mir Gedanken darüber gemacht, wie das berühmte Logo unseres **Mario Kart**-Produzenten in Zukunft aussehen könnte und habe einfach einen Entwurf gezeichnet. Ich hoffe, er gefällt euch und ihr wollt ihn veröffentlichen?

N-ZONE: Na sicher wollen wir ihn abdrucken (siehe oben rechts). Wie wir sehen, ist Nintendo für dich ein zukunftsorientiertes Unternehmen, was sich auch am futuristisch angehauchten Logo bemerkbar macht. Allerdings erinnerst du dich sicherlich daran, dass Nintendo die Unternehmensfarbe jüngst von Rot nach Grau geändert hat. Vor diesem Hintergrund ist es eher unwahrscheinlich, dass das Logo bald wieder rot gefärbt sein wird.

Okay, liebe Leute, von Herzen vielen Dank für eure Aufmerksamkeit und ich verbliebe mit den freundlichsten Grüßen aus Duisburg im Ruhrgebiet.

STEFAN HÖMEN

Auch das gab's diesen Monat: Lukas Rasmus Hintze freute sich über einen Code für den Sternekatalog des Club Nintendos. Diesen bekam er geschenkt, weil die Redaktion in der Spielerforum-Rubrik die Wette verlor. Viel Spaß mit den Punkten! Frank Unfried bekam von seiner Freundin eine leckere **Mario**-Torte geschenkt. Liebe geht eben durch den Magen.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

ZUR KASSE BITTE!

Sind herunterladbare 3DS-Zusatzinhalte Fluch oder Segen? Tom und Christoph diskutieren drüber.

Christoph: Nun Thomas, was würdest du davon halten, wenn ich dir eine Scheibe Brot schenke, aber für die Wurst, die draufliegt, müsstest du extra bezahlen?

Thomas: Eine neue Erfahrung wäre das nicht, wenn ich an deine Artikel denke. Spaß beiseite: Ich erlebe das Ganze schon seit Jahren privat mit meiner PS3 und der Xbox 360 und habe mich eigentlich schon damit abgefunden. Besonders dreist aber finde ich es, wenn die Inhalte bereits auf der Spieledisc bzw. dem Modul enthalten sind und man diese dann trotzdem gegen Bares freischalten muss. Es kommt auf die Art des Download-Contents an!

Christoph: Wir sollten zunächst lobend anerkennen, dass Nintendo bislang seine Kunden noch nie abgezockt hat, wie es beispielsweise die Entwickler aktueller PlayStation-3- oder Xbox-360-Spiele tun. Ein Beispiel: Die Kollegen von der play³ erzählten mir, dass das Rennspiel **MX vs. ATV** für lediglich 40 Euro in den Handel kam. Dafür mussten weitere Strecken und Fahrzeuge (die allesamt bereits im Programmcode verewigt waren) gegen Bares freigeschaltet werden. Bei so was krümmen sich mir die Fußnägel. Das ist einfach Abzocke hoch drei! Ich frage mich also: Welche Inhalte müsste Nintendo bereitstellen, damit die Zocker gerne dafür Geld ausgeben? Neue Wettkampfpisten für **Mario Kart 7** etwa?

Thomas: Ganz genau! Neue Pisten, Karts und Charaktere in **Mario Kart**, neue Levels für den Raubzug-Modus in **Resident Evil**, zusätzliche Disziplinen oder Mini-Spiele für **Mario Party** – all das wären sinnvolle Zusatzdownloads, für die man auch gern sein Geld ausgibt. Für eine neue Hupe (in **Gran Turismo** kann man Hupen kaufen!!!), alternative Kostüme oder Ähnliches, das fünf Kilometer gegen den Wind nach Abzocke riecht, würde ich hingegen keinen Cent springen lassen. Nintendo muss bei dieser Gratwanderung sehr vorsichtig sein und dem Spieler für sein Geld etwas bieten. „Kleinere" Zusatzinhalte, wie sie oben erwähnt sind, sollten auf jeden Fall kostenlos sein.

Christoph: Das ist ja alles schön und gut, aber bei mir hört der Spaß auf, sobald Nintendo Inhalte verkauft, die schon längst fertig sind. Für zwei weitere Kampfarenen in **Mario Kart 7** würde ich zwar jederzeit ein paar Euro lockermachen – aber dadurch steigt letztlich auch der Preis, den ich für das Spiel berappe. So wird aus einem Spiel, das regulär 45 Euro kostet, schnell ein teures Vergnügen. Hingegen wäre ich gern bereit, für eine erweiterte Community, verbesserte Chat-Möglichkeiten oder Premium-Inhalte eine regelmäßige Summe zu entrichten. Man stelle sich nur vor, Nintendo würde sämtliche Strecken aus allen bisher veröffentlichten **Mario Kart**-Episoden zur Online-Raserei anbieten. Für solch einen Funktionsumfang würde ich gern bezahlen – denn all das bereitzustellen kostet natürlich einiges an Entwicklungsaufwand und Server-Wartungskosten.

Thomas: Wenn ich schon 45 Euro für ein Spiel berappe, wünsche ich mir, dass es auch fertig ist. Nachträgliche Verbesserungen am Spiel selbst MÜSSEN kostenlos sein. Es ist schon traurig, wenn ein Spiel es nötig hat, verbessert zu werden. Und auf laufende Kosten habe ich schon mal gar keine Lust! Was kommt denn da den Monat über zusammen, wenn man wie wir gerne und am liebsten alles spielt! Nintendo muss Inhalte anbieten, für die die Spieler auch bereitwillig etwas zahlen – die von dir erwähnten Retro-Strecken für **Mario Kart** sind hierfür ein sehr gutes Beispiel.

Christoph: Updates müssen natürlich kostenlos sein, das ist klar. Und sinnlose Extra-Fahrzeuge oder -Figuren gehen mal gar nicht! Dafür zahle ich kein Geld. Schließlich sind all diese Dinge zumeist schon fertig programmiert und werden nur freigeschaltet. Aber für eine Super-Duper-**Mario Kart 7**-Community, die auch von Nintendo durch regelmäßige Turniere gepflegt wird, würde ich monatlich gewiss etwas abdrücken. Vorausgesetzt, man erhält auch wirklich Inhalte, die wertig sind – etwa den Online-Zugriff auf sämtliche Retro-Strecken. Das wär's doch!

Thomas: Bleibt zu hoffen, dass Nintendo uns mit kostenpflichtigen DLCs weiterhin verschont – oder dass man zumindest nur für sinnvolle Inhalte zur Kasse gebeten wird.

DIE GROSSE N-ZONE-UMFRAGE

Teilnahme auch unter www.videogameszone.de möglich!

Die Redaktion will's wissen: Eure Meinung ist gefragt!

Das Team der N-ZONE ist stets bemüht, euch Monat für Monat auf 100 Seiten das Beste aus dem Nintendo-Universum zu liefern. Ihr könnt dazu euren Teil beitragen, indem ihr euch kurz Zeit für unsere Umfrage nehmt und uns ein paar Fragen beantwortet. Keine Sorge – wir haben nicht vor, euch Bausparverträge anzudrehen oder euch in irgendeiner Weise zu belästigen: Eure Daten werden lediglich im Rahmen dieser Umfrage verwendet. Euren Namen beziehungsweise die E-Mail-Adresse benötigen wir nur für den Fall, dass ihr zu den glücklichen Gewinnern eines der zehn Abos gehört. Wir bitten euch regelmäßig um Feedback und sind euch dankbar für Anregungen wie auch für kritische Töne, doch in Form dieser kleinen Umfrage lassen sich eure Wünsche besser bündeln, interpretieren und somit auch umsetzen. Nehmt euch bitte kurz Zeit, um hier oder unter www.videogameszone.de im N-ZONE-Bereich abzustimmen und so der Redaktion bei der Weiterentwicklung des Hefts ganz nach euren Wünschen unter die Arme zu greifen.

Schneidet dazu den Fragebogen einfach aus (oder kopiert ihn, falls ihr eure N-ZONE-Ausgaben sammelt und unberührt lassen möchtet) und schickt ihn an die folgende Adresse:

Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

MITMACHEN LOHNT SICH!

10 Mini-Abos der N-ZONE zu gewinnen

Als kleinen Anreiz verlosen wir unter allen Teilnehmern zehn kostenlose Mini-Abos der N-ZONE – falls ihr gewinnt und bereits ein Abo der N-ZONE habt, verlängert sich dieses kostenlos um 3 Monate. Und seid bitte ehrlich, denn ob ihr gewinnt, hängt nicht davon ab, ob ihr uns Honig ums Maul schmiert! Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

DER FRAGEBOGEN

An dieser Stelle habt ihr die Möglichkeit, die N-ZONE selbst mitzugestalten. Als kleinen Ansporn verlosen wir unter allen Teilnehmern zehn Mini-Abos!

1. PERSÖNLICHES

1.1 Alter: _____
1.2 Geschlecht: Männlich ◯ Weiblich ◯
1.3 Erste gekaufte N-ZONE-Ausgabe (Datum): _____
1.4 N-ZONE-Abonnent: Ja ◯ Nein ◯
1.5 Andere Magazine, die gekauft werden: _____

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden zehn N-ZONE-Mini-Abos verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Teilnahme auch unter www.videogameszone.de möglich!

2. FRAGEN ZU DEN SPIELGEWOHNHEITEN

2.1 Ich besitze folgende Spielsysteme:
Wii ◯ 3DS ◯ PlayStation 3 ◯ PlayStation 2 ◯ PlayStation Portable ◯ Xbox 360 ◯ PC ◯ MAC ◯
2.2 Derzeit spiele ich am meisten auf diesem System:
Wii ◯ 3DS ◯ PlayStation 3 ◯ PlayStation 2 ◯ PlayStation Portable ◯ Xbox 360 ◯ PC ◯ MAC ◯
2.3 Meine Lieblings-Spiele-Serie ist: _____

2.4 Meine drei aktuellen Lieblingsspiele sind:
1. _____
2. _____
3. _____

2.5 Meine drei Lieblings-Genres sind:
1. _____
2. _____
3. _____

2.6 So viele Spiele kaufe ich mir durchschnittlich im Jahr:
0-5 ◯ 6-10 ◯ 11-15 ◯ 16 und mehr ◯
2.7 So viele Download-Spiele kaufe ich mir im Jahr:
0-5 ◯ 6-10 ◯ 11-15 ◯ 16 und mehr ◯
2.8 Außer zum Spielen nutze ich meine Konsole …
◯ … überhaupt nicht.
◯ … zur Medienwiedergabe (Audio, Video).
◯ … zum Surfen im Internet.
◯ … zur Kommunikation (E-Mail, Chat, Facebook)

WICHTIGE ANGABEN

Name: _____
Vorname: _____
Wohnort: _____
E-Mail-Adresse: _____

Schickt die Seite (oder eine Kopie davon) an die nachfolgende Adresse:

Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Angaben und Daten werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

3. FRAGEN ZUR N-ZONE

3.1 So gefallen mir die unterschiedlichen Rubriken und Artikel der N-ZONE:

	SEHR GUT	GUT	WENIGER	ÜBERHAUPT NICHT
Magazin	◯	◯	◯	◯
Most Wanted	◯	◯	◯	◯
Meinungsmache	◯	◯	◯	◯
Kalender	◯	◯	◯	◯
Einkaufsführer	◯	◯	◯	◯
Online	◯	◯	◯	◯
Kids Zone	◯	◯	◯	◯
Retro	◯	◯	◯	◯
Tipps/Komplettlösungen	◯	◯	◯	◯
Spielerforum	◯	◯	◯	◯
N-ZONE-Superliga	◯	◯	◯	◯

3.2 Das wünsche ich mir in Zukunft von der N-ZONE

	MEHR VON	WENIGER VON
Vorschau-Berichte	◯	◯
Test-Berichte	◯	◯
Kids Zone (Anime, Manga …)	◯	◯
Retro	◯	◯
Online (Downloadspiele)	◯	◯
Community	◯	◯
Tipps/Komplettlösungen	◯	◯
andere (optional):	◯	◯
1. _____		
2. _____		
3. _____		

3.3 Dieser Artikel hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:
_____

3.4 Dieser Artikel hat mir in der aktuellen Ausgabe am wenigsten gefallen:
_____

3.5 Das Layout dieses Artikels hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:
_____

3.6 Das Layout dieses Artikels hat mir in der aktuellen Ausgabe am wenigsten gefallen:
_____

3.7 So gefallen mir die Extras und Beileger der N-ZONE:

	SEHR GUT	GUT	WENIGER	ÜBERHAUPT NICHT
Special-Booklets (Pokémon, 3DS …)	◯	◯	◯	◯
Poster	◯	◯	◯	◯
DVD-Datenträger	◯	◯	◯	◯
Sticker	◯	◯	◯	◯
Sammelkarten	◯	◯	◯	◯
Papp-Aufsteller	◯	◯	◯	◯

Was mir sonst noch am Herzen liegt:
_____
_____
_____
_____
_____

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans – vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel aussuchen, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa eines der beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist! Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Leser-werben-Leser-Abo auf der Seite 57, für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 93 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

play³ 03/12
Top-Themen: **Max Payne 3, Soulcalibur 5, Uncharted: Golden Abyss, Catherine, Ninja Gaiden 3, Metal Gear Rising** u. v. m.

SFT 02/12
Top-Themen: Quadcore-CPUs für Tablets und Smartphones, Handy-Tarifcheck, XL-Plasma-TVs u. v. m.
Auch mit DVD erhältlich.

PC Games 02/12
Top-Themen: **Max Payne 3, Skyrim, Mass Effect 3, Alan Wake, I am Alive, Risen 2, Game of Thrones** u. v. m.
Auch mit DVD erhältlich.

PC ACTION 03/12
Top-Themen: **Diablo 3, Hitman Absolution, Resident Evil 6, Max Payne 3** u. v. m.
Auch mit DVD erhältlich.

AUSGABE 04/2012
AB 21.03.12 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

KID ICARUS: UPRISING

Jetzt aber! Nachdem es in dieser Ausgabe nicht mit dem Test zum Comeback des Nintendo-Urgesteins geklappt hat, nehmen wir das Game in der nächsten N-ZONE unter die Lupe!

POKéPARK 2: DIMENSION DER WÜNSCHE

Hat das neue **PokéPark** das Zeug zum Hit oder reicht's wie beim Vorgänger nur für die obere Mittelklasse? In der nächsten Ausgabe verraten wir euch alles dazu im XXL-Test!

METAL GEAR SOLID ...

... **Snake Eater 3D:** Im großen Test erfahrt ihr, ob Snake auch den 3DS rocken wird.

N-ZONE-SUPERLIGA

Die Schonfrist ist vorbei: In der nächsten Ausgabe startet die N-ZONE-Meisterschaft!

X3
03/12

Xbox-360-Spieler sollten einen Blick in die aktuelle Ausgabe unseres Schwestermagazins X3 werfen. Darin findet ihr interessante wie auch kritische Vorschau- und Testberichte zu den angesagtesten Games für die 360. Kostprobe gefällig? Dann freut euch auf spannende Artikel zu Krachern wie **The Darkness 2, Final Fantasy XIII-2, Mass Effect 3, Max Payne 3, Bioshock Infinite** u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Markus Mahns, Lukas Schmid
Trainees Jonas Hilla, Marcus Schwatke

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Alexander Frank, Linda Löffler, Esther Marsch, Natalja Schmidt, Steffen Wunder

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

COO Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PC ACTION, N-ZONE, X3, GAMES AND MORE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM